MET O.A. KINGDOM HEARTS • BRUTE FORCE • SEGA GT • BEACH SPIKERS • DARK ANGEL • BURNOUT 2

POWER UNLIMITED

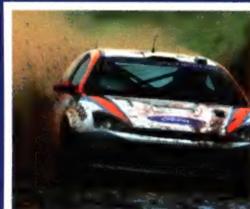
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

NOVEMBER 2002 NUMMER 11 JAARGANG 10



THE GAME

LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS





SEXY SPY-SHOOTER NO ONE LIVES FOREVER 2 • ONVERSLAANBAAR! COLIN MCRAE 3
VERSLAVENDE WAANZIN TIMESPLITTERS 2 • SONY REDT BEURS ECTS 2002
TOPSCORE PRO EVOLUTION SOCCER 2 • FELLOWSHIP OF THE PU FOTOSTRIP

€ 3,10



vnu business publications

DOSHIN THE GIANT
EERSTE GOD-GAME VOOR DE CUBE

FIFA 2003
GEEN INKOPPERTJE

AGE OF MYTHOLOGY
BIJ DE BILNAAD VAN ZEUS!









Fight as Aragorn, Legolas or Gimli, each with their own unique combat styles and upgradeable abilities.

Battle Sauron's evil minions, including the Cave Troll, Ringwraiths, and Uruk-Hai, from the Mines of Moria to the Walls of Helms Deep.

Throughout your epic journey, enjoy exclusive actor interviews, scenes from the movie *The Two Towers*, and the original score from *The Fellowship of the Ring*.



eagames.nl

DE BEURSKOERSEN BLIJVEN MAAR DALEN. HOE ZIT HET MET DE AANDELENPORTEFEUILLES VAN ONZE REDACTEUREN?

DE REDACTIE

Die gasten van de redactie verdienen goud geld met het schrijven voor de PU maar ze hebben al die doekoes toch hopelijk niet op de beurs belegd?



ED
Je kunt ook geld verdienen aan dalende beurskoersen. Hadden die gasten in put-opties belegd, hadden ze ook een Renault Laguna kunnen kopen. Hahahaha.



JEROEN
Voor beleggen heb ik de handtekening van m'n ouders nodig. Bovendien krijg ik net genoeg zakgeld voor twee pakjes Spider-Man plaatjes in de week.



J.J.
Mijn favoriete belegging is pindakaas. Rijk aan vitamines en er zit vaak zo'n dope sticker onder het dekseltje.



SKATE
Got no money. Mocht 't er ooit van komen, dan raad ik iedereen aan precies het tegenovergestelde te doen van mij, succes gegarandeerd.



JAN
Aandelen? Nooit meer! M'n financieel adviseur heeft ooit al m'n spaargeld in Fokker gedumpt 'dat kan alleen maar stijgen', zei ie nog lachend.......



BORIS
Ik investeer alleen in tatoo's en de rest gaat op aan trainingsritjes op de kartbaan. Moet namelijk volgende maand m'n PU-titel verdedigen.



JURJEN
1456: Beleg van Assen. Ik las overigens net een foldertje over beleggen op de termijnmarkt voor industrie- en pootaardappelen. Dat spreekt me wel aan.



MURIËLLE
Ik maak me niet druk om geld. Volgens een waarzegster trouw ik ooit met een bebrilde nerd die met software een miljardenvermogen heeft verdiend...

JURJEN WEET VAN NIETS...

Terwijl het grootste deel van de redactie op de vrijwel babe-loze ECTS kleffe 'pressroom-sandwiches' naar binnen zat te proppen, was het weer eens snikkel in de champagne voor onze Jurjen. Een kleine week mocht ie chillen in de omgeving van San Francisco op kosten van Lucas Arts.
Of ie ook nog iets nuttigs uitgevoerd heeft, lees je volgende maand maar het zegt ons genoeg dat onze Nintendo-expert absoluut niet meer wist waar deze foto was genomen en wie die chicks in godsnaam waren...



REDACTIE VERGADERING

Eens in de zoveel tijd (als we weer eens zin hebben in gratis eten & drinken) houden we een redactievergadering. Aanvankelijk worden er dan rake opmerkingen gemaakt en zelfs ongezouten kritiek geuit.
Echter, na een uurtje of drie vinden we elkaar allemaal toppertjes en aan het eind van de avond zijn we het volledig eens dat we toch zo'n beetje het beste blaadje van de wereld maken. Gelukkig kunnen we ons daar de volgende dag niets meer van herinneren.



COMMENTAAR

Als hoofdredacteur hoop je altijd een beetje (of eigenlijk heel erg) onmisbaar te zijn. Als je wegens de geboorte van je zoon verplicht bent een nummertje over te slaan (PU 10), hoop je dan ook stiekem iedere dag gebeld te worden voor advies. Mijn mobieltje bleef echter akelig stil en die keren dat ik door Ed of Jeroen gebeld werd, was het met de vraag of het kleine mormel er al was. Ik ben dan ook naarstig op zoek naar fouten in dat nummer.
PU's jongste abo is uiteindelijk twee weken later dan gepland gearriveerd, maar gelukkig bleek hij geen gouden tand te hebben. We noemen hem dan ook niet Skate the Little, maar Nick (/nick = Nick, voor de chatters onder ons).
Ik heb hem inmiddels aan een klein testje onderworpen; bij het zien van Battlefield 1942 werden zijn ogen twee keer zo groot en liep het kwijl uit zijn mond, bij USA Racer viel hij in slaap en toen ik Army Men liet zien scheet hij zijn broek vol. Dat komt wel goed dus! NIELS

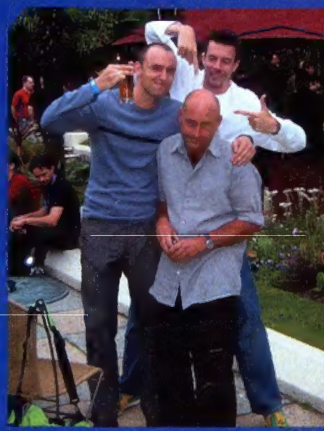


UIT DEN OUDEN DOOSCH

Nu ons TV-programma GameKings steeds meer handen en voeten begint te krijgen, komen ook Dre en Ruben (Blammo, je weet toch?) weer regelmatig over de vloer. Beiden hebben een behoorlijk lange periode voor de PU geschreven maar daarvóór is er ook nog een hele generatie testers geweest, waar ik jaren mee gewerkt heb.
Als eerbetoon aan het zooitje ongeregeld dat de PU is begonnen, plukte ik deze foto uit mijn archief. Lezers van het eerste uur zullen ze ongetwijfeld nog herkennen.
Van links naar rechts: Ben, Laura, David, Thomas, Michael, Bjørn, Kees en PJ.
Het ga jullie allen goed! ED



'IEMAND MOET HET DOEN'



Vijf dagen naar Londen om Jeroen, J.J. en Jan een beetje in de gaten te houden... dat gaat je niet in de kouwe kleren zitten. Ome Ed had 's avonds het liefst om een uur of elf het bed opgezocht maar ja, je kan die snotneuzen toch niet alleen laten 's nachts in de grote stad. Overal moest Ed mee en gingen de pubs dicht dan werd er in het hotel nog uren gepooled en gepilst.
Diep in de nacht kroop Ed dan de trappen op naar z'n kamer terwijl hij hoofdschuddend mompelde: "iemand moet het doen..."

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 11 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



31 Kingdom Hearts

De beste RPG maker van de wereld (Square) maakt een game met 's werelds beste tekenfilmontwikkelaar (Disney). Dat móet haast wel iets moois opleveren, en inderdaad heeft 't daar, ruim een maand voor release, alle schijn van.



33 FIFA 2003

Tegen de tijd dat Sinterklaas aan z'n rek- en strekoefeningen begint, maken ook heel veel footie-liefhebbers de vingerkootjes los.
Immers: 'nadert het eind van het jaar, dan heeft EA een nieuwe FIFA klaar!'



45 Beach Spikers

Het was natuurlijk een gok om een beachvolleybal game te laten testen door een inwoner van Assen die nog nooit de zee heeft gezien...
Maar als er iemand is die alles weet van gezellig hupseflutsen met strakke jongedames, is het Jurjen wel.



51 Sega GT

Een ijzersterke racegame voor de Xbox. Sega GT is zo opgezet dat een vergelijking met Gran Turismo onvermijdelijk is en hoewel Sega's racegame dan het onderspit moet delven, is het wel een close call en dat is een groot compliment.



59 Emperor: ROTMK

Emperor is een city-building game die nauwelijks verschilt van games als Ceasar, Pharaoh en Zeus. Maar hoewel alles vrij voorspelbaar verloopt, kan niet ontkend worden dat ook het verslavende karakter weer aanwezig is.



66 Doshin The Giant

Geen witte reus, geen schoenenreus, geen Vlaamse reus, geen grote vriendelijke reus... hoewel, spelend als Doshin kruipen we in de huid van een alleraardigst character. Maar wee je gebeente als ie verandert in z'n alter-ego Jashin...



72 TimeSplitters 2

Als we Jan binnenkort doodziek op het toilet aantreffen weten we waarom, want als TimeSplitters 2 geen bestseller wordt, eet ie z'n muismat op. Toch is het niet zo'n gewaagde weddenschap want TS2 is een van de beste console shooters van dit jaar.

24 COVERVIEW LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Zelden kwam een film zo fenomenaal tot leven als game. Het spelen van Lord Of The Rings: The Two Towers is een zeer bijzondere ervaring en tegelijk is de game, zeker in grafisch opzicht, een mijlpaal voor de PlayStation 2.

34 SPECIAL REPORT INFOGRAMES

Infogrames showde ons onlangs in Londen een aantal games die gebaseerd zijn op filmlicenties. Ervaren gamers weten dat een spel maken van een film, een twijfelachtige onderneming is en ook Boris heeft er een hard hoofd in dat Superman, Terminator en Godzilla ons in dit opzicht zullen gaan verrassen.

70 TOPSCORE PRO EVOLUTION SOCCER 2

Hoewel FIFA op de goede weg lijkt, is er voor de hardcore footiespecialist maar één game die alles biedt wat z'n hartje begeert: Konami's Pro Evolution Soccer. Deel 2 is volgens Skate het allerbeste dat ooit ons pad heeft gekruist op het gebied van voetbalgames.



36 SPECIAL REPORT ECTS



Hadden we alleen over de ECTS geschreven dan was twee pagina's meer dan genoeg geweest. Gelukkig lieten Sony, Vivendi en Electronic Arts zich met eigen evenementen van hun beste kant zien, waardoor we toch moeiteloos zes bladzijden konden vullen.
In de special deze keer geen babes-collage (omdat óók op dat vlak iedereen ons inmiddels nadoet), maar iets heeeeel anders...

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 11 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

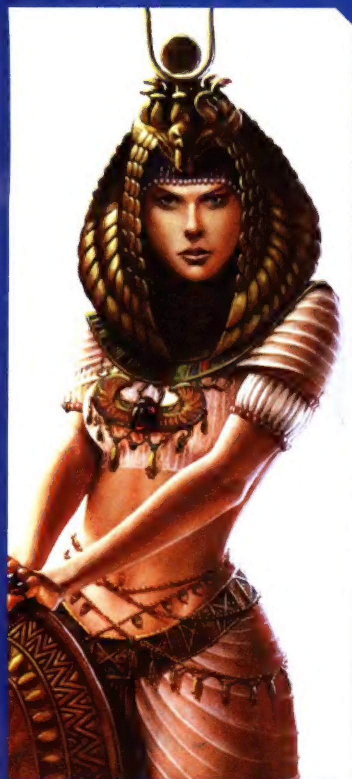
60 COLIN MCRAE 3

Hoewel een enkel tijdschrift dacht de game te kunnen beoordelen aan de hand van een preview-versie, hebben wij toch effe gewacht tot we 'the real thing' in handen hadden; dan weet je 't tenminste zeker. En wat weten we nu zeker? Nou, dat Colin McRae 3 inderdaad de topper is die we hadden verwacht!

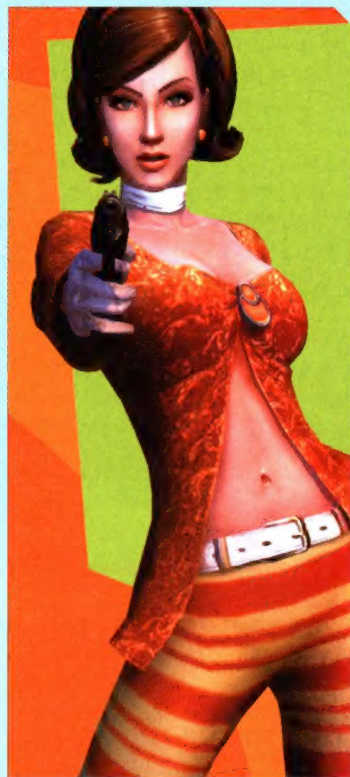


46 AGE OF MYTHOLOGY

Bij de bilnaad van Zeus; dit is een avontuur om niet snel te vergeten! In Age Of Mythology worden de oude werelden van de Grieken, Noren en Egyptenaren op fabelachtige wijze tot leven gewekt.



52 NO ONE LIVES FOREVER 2



De meest sexy en vindingrijke spionne uit de sixties is back! Cate Archer treedt opnieuw in de schijnwerpers en vervult alle dromen van spy-wannabees.

28 THE FELLOWSHIP OF THE PU



Een oude traditie wordt in ere hersteld. Vanaf dit nummer kun je elke maand rekenen op een nieuwe PU-fotostrip!
In de eerste aflevering draait 't allemaal om een ring die van de PU niet alleen het beste, maar ook het machtigste blad van de Benelux kan maken...

INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKE

BRIEF V/D MAAND



PS2 TE POPULAIR

Yo gozers van de redactie, ik heb een vraag / stelling: Is de PS2 de dupe van z'n eigen populariteit? Rare stelling, maar ik wil het volgende even kwijt. Aangezien de PS2 momenteel marktleider is, wil elke developer haar spel(len) die o.a voor de Xbox en de GC ontwikkeld worden ook op de PS2 uitgeven. Immers, er zijn evenveel PS2's als GC's en Xboxen bij elkaar (correct me if I'm wrong).
Maar de laatste tijd is dat heel erg goed te merken, in negatieve zin. We weten dat de PS2 niet zo sterk is (op grafisch vlak dan) als de Xbox of GC, maar het toch uitbrengen (niet alleen poorten) van een spel brengt de laatste tijd veel nadelen met zich mee.
Een voorbeeld: DTM Race Driver is voor elke console hetzelfde, met hetzelfde schadesysteem, evenveel wagens op de baan enz. En daardoor moet het spel in gaan leveren op framerate en pop-up. Ga eens op Monza rijden met 14 andere wagens op de baan, dan dropt de framerate als een baksteen naar beneden, inclusief grote pop-up en een verlaagd detail aan de baan.
Of neem F1 2002, de framerate is om te huilen, en dat is puur omdat ze de versies niet willen laten verschillen met die van andere (sterkere consoles). MOH Frontline hetzelfde verhaal, maar daar is het nog wel vergefelijk, en doet 't niet of nauwelijks af aan de speelbaarheid maar het is aanwezig.
Ik vind wat er nu met de PS2 gebeurt gewoon diep triest, want als je kijkt naar spellen die speciaal voor de PS2 ontwikkeld zijn (zoals GT3, MGS2, FFX) zie ik de kracht van de console volop. Maar als developers aparte versies weigeren te maken zie ik de toekomst somber in.
Kortom omdat de PS2 zo populair is en developers hun spellen op de PS2 uit willen brengen, zien ze er vaak niet zo mooi meer uit en hebben ze last van technische problemen omdat de PS2 eigenlijk niet krachtig genoeg meer is voor de spellen.
Wat is jullie mening hierover?

Joost (Child_of_bodom, van het PU forum) I Internet

Best dapper dat je dit punt als PS2-bezitter aansnijdt en dapperheid wordt beloond. Ons lijkt de oplossing dat voor games die niet speciaal voor de PS2 worden ontwikkeld (dat is DTM overigens wel), men met wat minder gedetailleerd/levendige omgevingen zou moeten werken, en gelukkig gebeurt dat zo nu en dan al. Liever een paar toeschouwers en boompjes minder dan een inkakkende framerate of ergerlijke pop-up.

GAME MOM

Ik was al een tijdje van plan om jullie te schrijven, maar tot op heden was het er nog niet van gekomen.
Al enkele jaren lees ik vrijwel maandelijks de PU, met veel plezier, al pas ik TOTAAL niet in het profiel van jullie doelgroep (vrouw, 34 jaar, moeder van 2 kleine meisjes, huisvrouw en -schrik niet- Tupperware-demonstratrice). Nu weet iedereen die ik ken meteen wie ik ben, maar ach, niemand die ik ken leest de PU, dus mijn anonimiteit is niet in het geding).
Ik beschouw mezelf als gamer van het (bijna) eerste uur; ik heb Pacman en Donkey Kong geboren zien worden, en ever since Kings Quest 1 en Larry 1 ben ik hopeloos en ongeneselijk verslaafd. PC/adventure is altijd mijn favoriete genre gebleven, met een incidenteel uitstapje naar RPG en sinds kort niet meer weg te slaan bij Tropico.
Natuurlijk moet ook ik met lede ogen constateren dat al die mooie, originele, sterke spelseries zoals Kings Quest, Quest for Glory, Space Quest, Larry, Gabriel Knight etc. (sorry, ouwe Sierra-fan) een voor een om zeep zijn geholpen om plaats te maken voor 'BoysToys' met een heleboel grafisch geweld (al is de computer nog zo snel, de gamer achterhaalt haar wel), die allemaal veel te veel op elkaar lijken, zuigen en de diepgang van een demente goudvis hebben.
Tegenwoordig lijkt het wel of elk tweede spel dat uitkomt over de Tweede Wereldoorlog gaat. (Het lijkt haast wel Nederlandse literatuur!) Niks op tegen hoor, maar waar is de rest? Dat ik toch de PU blijf lezen, heeft dan ook voornamelijk te maken met de toon van het blad en de humor, die mij blijkbaar toch wel aanspreken. En natuurlijk om dat hele incidentele pareltje niet te hoeven missen. (Want met 1 jaar PU kopen ben je altijd nog goedkoper uit dan met een spel dat er leuk uitziet maar een vette miskoop blijkt).
Groot was dan ook mijn vreugde toen ik al surfend op Internet, looking for add-ons voor Tropico, stuitte op het fenomeen 'Amateur Adventure'. Een schier eindeloos aanbod van door enthousiaste amateurs in elkaar geknutselde point-'n-click adventures gemaakt met de oude AGS/AGI-'engines' van Sierra en LucasArts. Een hele hoop bagger, natuurlijk, en een hele hoop werk dat blijft steken in goede bedoelingen, maar ook verrassend volwaardige adventures.
Een waar Walhalla voor de point-'n-click fanaat zoals ondergetekende (al kon ik het ook altijd aardig vinden met de parser-interface), met soms aandoenlijk ouderwetse maar ook ijzersterke games, voor NOP, en meestal klein genoeg om met een 56K6 modem te downloaden. Vooral Quest for Glory 4 1/2 is een geweldige ervaring (en een volwaardig spel in de reeks!). Hier en daar wat puberaal en een beetje grof, maar (daardoor) erg vermakelijk.
Het heeft mij weer -net als vroeger- echt doen opgaan in een spelletje. (Maar nu lekker zonder zeurende ouders in de buurt die aan je kop lopen te zeiken dat je nog huiswerk moet maken, niet zo moet schelden op een ding zonder oren, dat al dat gamen nergens goed voor kan zijn en of je nou niet eens naar bed moet om half twee).
Het lijkt mij geen slecht idee om in de PU een rubriekje op te nemen waarin aan deze (en de 'echte' oude games) aandacht wordt besteed. Voor de schaarse (?) oudere lezers die vast verblijd zullen zijn met zo'n stukje jeugdsentiment alsook een hele nieuwe lichting gamers die wel eens wat van vroeger wil uitproberen. Maar vergis je niet hoe uitdagend bijvoorbeeld nog een spel als Wizardry 1-4 kan zijn, met alleen maar een paar witte lijntjes op een zware ondergrond! Maanden heb ik wederom -nu op de laptop- in dit duistere DOS-doolhof vertoefd! Gamen gaat om het gamen; als ik iets moois wil zien, zet ik wel een DVD-tje op. En veel van dit oude spul is vaak al niet eens meer in de budgetbak terug te vinden! (maar wel als Abandon-ware).
Ik kan me haast niet voorstellen dat ik de enige ben die jullie hiermee een plezier zouden doen. Of zou ik echt de enige zijn die wel eens een leuk klein (gratis) spelletje wil doen om de tijd te doden terwijl je wacht (of spaart) voor het volgende nieuwe (dure) spel?
Wie weet bereik je wel een hele nieuwe doelgroep! Zoniet, dan raad ik alle lezers aan zelf eens te snuffelen op AGI/AGS en Amateur Adventures; er gaat een nieuwe (oude) wereld voor je open!
Groetjes en heel veel succes met jullie blad, dat steeds beter wordt (al geldt dat NIET voor de games!).

Mamma I Internet

Jeroen: Kijk Niels, onze mama heeft een brief geschreven lief hè?
Niels: Ik dacht dat wij geen mama hadden?
Boris: Wij hebben wel een mama, dat staat onderaan de brief.
Jan: Ik heb een andere mama want ik stam af van de Orc..
Jeroen: Ja ik zie de gelijkenis Jan ;-).
Niels: Maar ze is wel wat jong om Ed z'n mama te zijn.
J.J.: Misschien heeft Ed wel een eigen andere mama?
Boris: Ja maar waarom krijgen we dan geen brief van de mama van Ed?
Jeroen: Of zou Ed onze papa zijn?

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € *100,-* van Free Record Shop thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR:

**POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

**OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

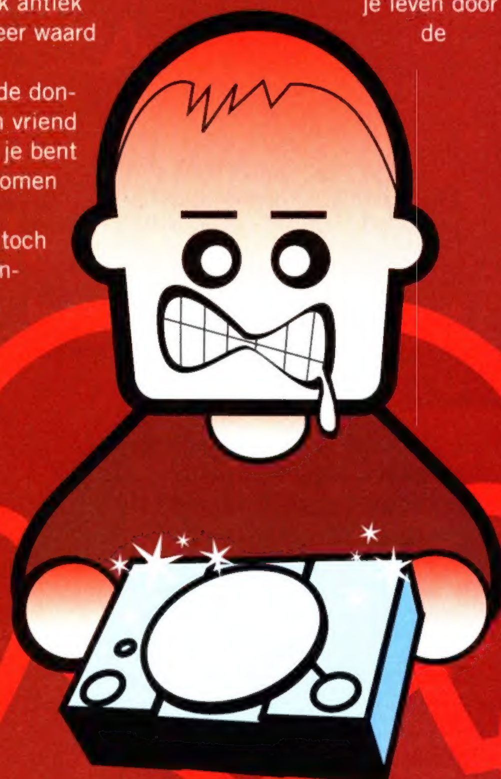
POORT-BOY

BAH! Moet de GBA eigenlijk niet SNES Boy heten? Ik word namelijk erg ziek van al die poorten op dat o zo fijne apparaat. Het lijkt wel of elk SNES spel dat maar te poorten valt, daadwerkelijk naar de GBA wordt gepoort. Wie zit hier nou op te wachten?
Goed voorbeeld dat de situatie beschrijft: Super Mario Advance 2/Mario World. Wie zit er nou op een GBA versie te wachten? Ik bedoel oudere gamers die de goeie ouwe tijd hebben meegemaakt in ieder geval niet. Zij kunnen dat spel immers al jarenlang dromen. Jonge gamers, die denken dat videogames met de PlayStation zijn begonnen, kunnen beter het originele spel + SNES ergens op een rommelmarkt voor 25 Euro kopen. De GBA Mario Advance 2 biedt gewoon te weinig extra's en nieuwe dingen om een (nieuwe) aanschaf te rechtvaardigen.
Hoe lang moeten wij wel niet wachten voordat er een echte nieuwe Mario Advance uitkomt? Ik ben bang dat Nintendo eerst alle 267 Mario spellen uitbrengt voor het zover is. Een hele franchise uitmelken dus.
Het toverwoord voor de GBA is zoals elke gamer weet: franchise. Waarom iets nieuws bedenken als we toch lekker kunnen teren op oude successen (Tomb Raider). Franchise hoeft niet slecht te zijn. Als elk volgend deel van de serie maar innovatief en fris is (Unreal). Wat er nu voor de GBA gebeurt is dramatisch: elke franchise wordt daar naartoe gepoort. De gamedevelopers/publishers zullen wel denken: "Het verkoopt toch wel omdat ons spel op andere systemen ook goed werd verkocht en een nieuw concept bedenken kost ons te veel tijd." En tijd kost immers altijd geld. Dus poorten die hap. Dat is nou de grote fout. Veel spellen lenen zich simpelweg niet voor de programmatuur van de GBA.
Gelukkig komen er steeds meer uitzonderingen (Castlevania HOD, Driver 2, Quake, Duke Nukem, Metroid Fusion) en wordt in toekomstige spellen steeds meer het 32-bit tijdperk als referentie gebruikt. Als de gamevelopers/publishers deze weg blijven volgen en de grenzen van de GBA blijven opzoeken (V-Rally 3. Wauw!) en stopt met goedkope, prullerige 16-bit poorten, dan pas gaat de GBA inderdaad een zonnige toekomst tegemoet.
Koen Cheung Mok I Internet

Wat is er mis met 16-bit games van weleer? Ze komen prima tot hun recht op de GBA. Ook komt er een nieuwe Kirby aan en een nieuwe Metroid Fusion en ook Monkey Ball komt naar de GBA. Er ligt dus genoeg moois in het verschiet.

LIEVE PSX

Normaal gesproken worden er geen liefdesverklaringen geschreven voor een spelcomputer. Normaal gesproken wordt een muze of minnares liefdevol beschreven. Maar mijn PSX verdient het.
Inmiddels voorbijgestreefd door je grote broer en concurrerende neven. Weggeduwd door de PS2, de Xbox en GameCube; voor mij heb je altijd je waarde behouden. Als een goudstaaf die ook nooit zijn waarde verliest of een stuk antiek dat met de jaren enkel meer waard wordt.
Je bent mijn lichtflits op de donkerste dagen, je bent mijn vriend in mijn eenzaamste uren, je bent de tovenaar die al mijn dromen vervult. Mijn PSX.
Eigenlijk ouderwets maar toch helemaal van deze tijd. Ondanks de uren, de weken, de maanden, de jaren dat ik al met je speel blijf je vernieuwend, verrassend en innemend. Nog steeds speel ik spellen uit de oudheid, gespannen, verheugd, alsof het de eerste keer is. Nog steeds maak ik ruzie met mijn vrienden over een al dan niet gewonnen wedstrijd.
Natuurlijk proberen je hoger ontwikkelde familieleden je uit ieders gedachte te bannen. Met extreem virtueel vuurwerk en overdonderend geluid. Maar de gedachte aan jou is niet te verdrijven.
Je bent als een hemelse droom die je in de rest van je leven door de moeilijke momenten heen sleept. Als een litteken van een val waar je voor altijd trots op blijft.
Toch ben ik ook gezwicht voor de power van je opvolgers. Ook ik ben ten prooi gevallen aan de gemakzucht en overdaad van de next generation.
Ik hoop dat je me kan vergeven en mij niet verbant uit je memorycard. Ik geef toe ik ben zwak. Ik weet het, ik had mijn poot stijf kunnen houden. Maar de tijden gaan snel, oh lieve PSX.
Maar ik zal je koesteren als een waardevolle diamant. Ik heb een statig houten kistje voor je gekocht en daar ga je in. Ik zal je altijd bewaren en elke ochtend een vertederde blik op je werpen. Ik zal je dagelijks afstoffen, liefkozen en op de hoogte houden van de nieuwste ontwikkelingen.
Bedankt liefste PSX!
Max Mulmans I Internet



We hebben de mannen in witte pakken reeds gebeld. Ze hebben een mooi jasje voor je met extra lange mouwen. Stuur je nog even een adreswijziging?

EN BEDANKT HÈ

Het is Nintendo gelukt om een spel in één klap te verneuken. (Snel, vertel ons meer.)
Ik was bezig met het spel op de GameCube waar ik wel heel lang naar verlangd had, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2. Ik speel het spel en ga pas naar de volgende level als ik een gouden plak heb en upgrade heb gehaald. En dan kom je van nu af aan op de legendarische klote level, Vengeance On Kothlis. (Wat is daar dan?)
Want in die, toen nog leuke level, heb je de schitterende upgrade; te weten de Homing Proton Torpedoes.
Klinkt leuk maar nou heb je van die leuke levels dat je schilden moet neer knallen en dan is een proton torpedo wel handig, maar dan moet je steeds dubbel klikken op de B knop, en dan druk je weer iets te vaak terwijl dat schild al lang stuk is en dan is hij alweer gelokt op een of andere klote voertuig. (Oh)
En dan kan je gewoon weer opnieuw beginnen.
Dus bij deze, de eerste prijs voor level verneuken gaat naar, Nintendo, gefeliciteerd.
Jeroen I Internet

En jij bedankt voor het verneuken van deze verder bijzonder prettig leesbare Yo!Post.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Mogelijk slecht nieuws voor de fans van **Star Wars Galaxies**. De zeer beloftevolle online RPG zal vermoedelijk nog verder worden uitgesteld dan zomer 2003. In de wandelgangen viel veelvuldig de datum winter 2003.

■ Boris was niet op de ECTS aanwezig. Hij was in Nice voor Colin McRae 3.0. En bijna hadden we hem niet meer terug gezien. Hij reed namelijk een **rallywagen in de prak**. Geluk bij een ongeluk; Dre, die achterin zat, filmde alles. Check dus **GameKings**.

■ Boris was overigens wel zwaar te spreken over het schademodel van de Ford Focus. Hij kon echt **helemaal kapot**.

■ De Engels pers had na afloop van de vorige ECTS in de Docklands **zwaar geprotesteerd** tegen de plek van de beurs. Als het nog een keer daar werd gehouden, zou men wegblijven. Nu we Earls Court hebben gezien, weten we waarom. Het stikt er van de pubs, die meer journo's trokken dan de beursvloer.

■ Ed heeft al jaren een mobiel, maar hij is **nog nooit gebeld**. Vind je het gek als je hem nooit aanzet. Het SMS'je wat Jan hem op de ECTS stuurde, zal hij waarschijnlijk nu nog niet gezien hebben.

■ De trend van het moment: **debiele voetbalgames**. Red Card Soccer, Sega Soccer Slam en nu weer Disney Soccer van Konami.

■ J.J. had aan het eind van de beurs nog al zijn spullen. Kon ook niet anders, hij heeft al zijn waardevolle shit zo'n beetje **met een ketting aan zijn broek** vastgemaakt.

■ **Slechte berichten voor PC-gamers**. Sommige publishers zullen de prijs van een PC-game gaan opschroeven met 5 euro. Schrale troost, waarschijnlijk zal de consument niets merken, omdat de winkelier dat verlies aan inkomsten op zich neemt. Laten we het hopen, want 105 euro voor een spel...

■ Heb je dat ook, dat als een rondje van drie biertjes 11 pond kost (zo'n 17 euro), dat het dan een stuk **minder relaxed dronken worden** is.

■ Ed moest de prijs van de Benelux voor beste PC-game uitreiken op de ECTS. Waarop hij meldde dat het **Erotica Island** was. Helaas had het publiek of weinig gevoel voor humor of men kende het spel niet. En dat laatste is eigenlijk niet meer dan terecht.

■ Ed heeft in Londen (na drie pints) duidelijkheid gegeven over **zijn toekomst bij PU**. Hij gaat net zolang door tot hij een keer naar Japan mag. Vreemd hè, dat Niels die trip niet steeds aan iemand anders geeft.

■ RARE NAAR MICROSOFT

Ja, het zat er natuurlijk aan te komen, money rules the world en als die trend doorzet wordt Bill Gates de koning. Rare heeft de banden namelijk verbroken met Big N en Microsoft stond te springen om een paar miljoen (350 miljoen pond / 557 miljoen Euro) neer te tellen voor de niet onverdienstelijke ontwikkelaar.
Gelukkig voor alle N fans zal Star Fox Adventures nog wel verschijnen voor de kubus. Of de GBA titels Diddy Kong Pilot en Sabre Wulf nog zullen verschijnen is twijfelachtig geworden. Perfect Dark Zero (of 0) zal de Cube echter zeker niet meer aandoen. Big bummer voor alle N fans, goed nieuws voor een ieder met een Xbox in huis.
Rare is natuurlijk geen kleintje als het gaat om de ontwikkeling van games en Nintendo heeft mooie tijden gekend met de ontwikkelaar. Bekijk het volgende lijstje toptitels maar eens; Donkey Kong Country 1, 2 en 3 (SNES), Killer Instinct (SNES), Banjo Kazooie (N64), Banjo Tooie (N64), Donkey Kong 64 (N64), Golden Eye 007 (N64), Killer Instinct Gold (N64) en natuurlijk Perfect Dark (N64).
De lijst is uiteraard een stukje langer maar dat kan iedereen op zijn gemakje bekijken op www.rareware.net.

■ HAVEN THE CALL OF THE KING PS2 / XBOX / NGC / GBA

Op de ECTS dit jaar konden we op de valreep nog even een presentatie krijgen van Haven (uit te spreken als Heven). Jeroen nestelde zich tussen een paar dikke Finnen en stille Italianen en keek z'n ogen uit. Was dit PS2?
Het verhaal van Haven is overgoten met een episch avontuurlijk sausje, denk aan Star Wars. De game is echter niet in een hoekje te plaatsen. Het doet soms denken aan een platformgame en dan weer aan een actie adventure. En als je denkt dat je het hokje hebt gevonden, weet de game je wederom te verbazen want het kent ook shooter-aspecten. Laten we daarom maar zeggen dat Haven een mengeling is van allerlei genres.





Ook wat het bewegen in de game betreft, is de afwisseling groot. Soms neem je plaats in een boot, terreinwagen of afweergeschut om dan weer op je blote voetjes jezelf een weg door een level te banen.
Opmerkelijk is dat de game geen laadtijden bevatte en je zeer snel van planeet naar planeet kunt vliegen op zoek naar nieuwe avonturen. Binnenkort een uitgebreid verslag.

■ 5 MILLION AND COUNTING

Goh waar zouden die gasten van de PU het nu weer over hebben? Nee niet ons totaal salaris bij elkaar opgeteld, nee ook niet de prijs om de PU over te kopen (PU is niet te koop) en nee ook niet de waarde van de nieuwe auto van Ed.
Het heeft te maken met Sony PlayStation; om preciezer te zijn, het gaat over een game met de naam The Getaway. Vijf miljoen pond (omgerekend ongeveer 8 miljoen Euro) is namelijk het bedrag dat Sony in de ontwikkeling van The Getaway heeft gestoken. Daarmee heeft Sony meteen een record, want de game is de duurste ooit gemaakt in Europa. Zo dat kunnen ze mooi in hun zak steken (of juist niet).
Maar het bedrag zou nog wel eens hoger kunnen worden. Waarom? Nou de game is eigenlijk nog steeds niet af en er gaan al geruchten dat de game Kerst 2002 wel eens helemaal niet zou kunnen gaan halen.
Laten we voor Sony hopen dat de game dan wel een topper is....

■ ED STEELT DE SHOW OP ECTS



Alsof hij nooit anders gedaan had, zo zelfbewust stond Ed op het podium van de ECTS de prijs voor beste PC- en consolegame van de Benelux uit te reiken. Boris wilde zijn Kevin Masters al inruilen voor onze gevierde eindredacteur.
Nee, alle gekheid op een stokje, Ed scheet zeven kleuren stront. Teksten nakijken, redacteuren uit hun nest bellen en onderschriften maken, daar draait de man z'n hand niet voor om, maar zet hem in de schijnwerpers en zijn wereld vergaat.
Toch wist Ed van zijn six seconds of fame nog iets te maken. Hij raapte al zijn moed bij elkaar en maakte (als enige van alle hot-shots) zelfs een grap, toen hij als winnaar van de PC Award Erotica Island aankondigde. Helaas heeft de gemiddelde gamesjourno het gevoel voor humor van een verzuurde Duitser, anders was hier zo maar de nieuwe carrière van Ed geboren. Wat God verhoedde, want zonder Ed kunnen we de PU net zo goed meteen opdoeken.

■ CUBE ONLINE

Nintendo's houding ten opzichte van online gamen is misschien niet zo enthousiast als die van andere spellenmakers, dat wil niet zeggen dat ze er niet serieus aan werken. Volgens Miyamoto wordt Nintendo's eerste online game voor de Cube een spel dat niet in het fantasy-genre zal vallen, de game moet begin volgend jaar in de Japanse winkels liggen.
Ondertussen is Sega's eerste online game voor de Cube een grote hit in Japan. Phantasy Star Online Episode 1 & 2 van Sega ging op de eerste dag ruim 50.000 keer over de toonbank, waarvan zo'n 20.000 inclusief modem.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Zo langzamerhand kunnen we een nieuwe betekenis geven aan het woord **exclusief**: na drie maanden ook speelbaar op alle andere platformen.

■ Nieuw idee, als wij als bladen nu eens reviews van topgames opeens een half jaar gingen doorschuiven, zouden publishers dan eens wat aan dat **uitstelvirus** doen?

■ Dat willen we hier ook! In Engeland verkocht de winkelketen PC World alle console-games voor 24.99 pond, ongeveer 85 piek (fuck de euro). **Gevolg, felle reacties** van publishers, medewinkeliers... én gamers. Koop een gamepie of vijf en je hebt je ticket Easyjet er al uit.

■ In Griekenland hebben ze het spelen op arcadekasten verboden. De kasten waren namelijk omgebouwd tot gokkasten. Om te kunnen verbieden dat men nog op die kasten ging spelen, heeft men een wet gemaakt waarin staat dat het verboden is om spellen op elektronische apparatuur te spelen. Dus ook **gamen op je PC of PS2 is illegaal...**

■ Hoe gaat de Griekse politie dat allemaal controleren? **Kinderen van 6 die worden afgevoerd** omdat ze op de bank aan het N64'en waren? Massale invallen bij LAN-parties? In de boekhandels surveilleren en iedereen die de Griekse PU koopt oppakken?

■ Je zal toch maar op Kreta liggen te GBA'en en je wordt ineens **door een SWAT-team van het strand getrokken**. Leg dat maar eens aan het thuisfront uit. En krijg je meer straf als je op een heavy computer speelt zoals een PS2 of PC, dan op een light computer als de GBA?

■ Nooit gedacht dat we een halve Powerpsy zouden kunnen vullen met een **Griekse kwestie.**

■ **Frankrijk en games**, dat gaat momenteel ook effe niet samen. Cryo est mort, Kalisto est mort aussi, Titus et Microids, c'est pas tres bon et Infogrames et Vivendi, o la la, o la la.

■ Honderden mafkezen hebben zich aangemeld om hun naam officieel een jaar lang **in Turok te laten veranderen** (zie PU 9). Sommige types hebben ook echt niets beters te doen.

■ Misschien wel weer **handig voor Boris**, want onder zijn echte naam komt ie geen trip van Square of Konami meer binnen.

■ De ECTS was een goede afspiegeling van de stand van zaken in de **console-wars**. Een zaal vol PS2's met daarbij een NGC'tje en Xboxje of zes. En dat noemt zich dan een gamesbeurs.

■ Niels, wiens vriendin uitgerekend was tijdens de ECTS, Jan die gaat trouwen rond de E3. Jongens, **stel even prioriteiten.**

LEFT FIELD EN NINTENDO UIT ELKAAR

Naast de breuk met Rare is er voor Nintendo nog een andere relatie met een second party beëindigd. De Amerikaanse spelontwikkelaar Left Field (o.a. Excitebike 64) heeft alle aandelen teruggekocht van Nintendo, waarmee een eind is gekomen aan een vijf jaar durende relatie tussen de twee spellenmakers.
Left Field werkt op dit moment aan een multi-platformgame voor een onbekende uitgever (waarschijnlijk Infogrames).

SKIES OF ARCADIA CLASSICS / NGC

De versie van Skies of Arcadia die na de Dreamcast op de Cube zal verschijnen, wordt een soort 'director's cut', met enkele uren extra gameplay en andere extraatjes. Hierbij ook maar meteen het eerste plaatje van de Cube-versie van Sega's puike RPG. De game kent een Amerikaanse release in januari 2003, over een Europese release is op dit moment nog niets bekend.



MEGA MAN / NGC

Good old Mega Man zal als vanouds schitteren op de Cube. Hoewel als vanouds... de eerste berichten spreken over een mix tussen 3D-exploration en 2D-actie, vormgegeven met behulp van trendy cell-shading technieken. De voorlopige titel is Mega Man.EXE Transmission.

GBA STUUR

Laten we de GBA eens wat minder mobiel maken, moet hardwareboer Pro Play gedacht hebben, toen ze een racestuur voor Nintendo's Gameboy Advance ontwikkelden. Het racestuur wordt aan de GBA geklikt, waarbij de handheld in het midden zit en het stuur erom heen komt.
De meeste racegames spelen niet echt lekker op Nintendo's handheld maar of dit nu de oplossing is? Het apparaat, genaamd 'The Rally Boy', wordt verwacht in het vierde kwartaal van dit jaar. Of is het toch stiekem (weer) een grap?





ECTS AWARDS

Aan welke games reikte Ed nu een prijs uit? Industry Giants en A2 Racer 3? Hellboy en 4x4 Evo? We hebben de ECTS Awards even voor je op een rijtje, met als eerste, in alle bescheidenheid, de belangrijkste Awards, die van de Benelux.

Benelux PC Game of the Year, gekozen door Power Unlimited:
[illegible]

Benelux Console Game of the Year, gekozen door Power Unlimited:
[illegible]

Franse PC Game of the Year:
[illegible]

Franse Console Game of the Year:
[illegible]

Duitse PC Game of the Year:
[illegible]

Duitse Console Game of the Year:
[illegible]

Italiaanse PC Game of the Year:
[illegible]

Italiaanse Console Game of the Year:
[illegible]

Spaanse PC Game of the Year:
[illegible]

Oost-Europese PC Game of the Year:
[illegible]

Zweedse PC Game of the Year:
[illegible]

Overall Best Game of the Show:
[illegible]

Best PC Game of the Show:
[illegible]

Best Console Game of the Show:
[illegible]

Best Handheld Game of the Show:
[illegible]

Best Console of the Year:
[illegible]

Best Console Game of the Year:
[illegible]

Best PC Game of the Year:
[illegible]

Publisher of the Year:
[illegible]

Edge Award for Excellence in Design:
[illegible]



IMPOSSIBLE CREATURES / PC

Het is al een tijdje stil rond de weirde strategygame van Relic: Impossible Creatures. Het doel in deze game is een gekke wetenschapper te verslaan die met allerlei dieren aan het muteren is geslagen. Jij doet hetzelfde met als gevolg olifanten met een struisvogelnek, vliegende krokodillen, apen met tijgerstippen en nog veel dollere beestencombi's.

Je kunt meer dan vijftig dieren met elkaar mixen wat neerkomt op… (uuuuh)… heel veel verschillende wezens. Niet iedere gekloond beest heeft een functie, dus er zomaar op los plakken en knippen heeft geen zin.

De game komt in 3D, heeft veertien verschillende eilanden die je moet overheersen, plus een multiplayer waarin je met zes spelers in twintig maps tegen elkaar kunt battelen.

Impossible Creatures zal lente 2003 in de winkels liggen.







STAR WARS: CLONE WARS VOOR XBOX LIVE

Onlangs verbleef Jurjen een weekje in San Francisco om de laatste games van Lucas Arts te checken.

Volgende maand lees je zijn impressies, deze maand alvast een aardig nieuwtje: naast de eerder aangekondigde versies voor de PS2 en Cube zal Star Wars: Clone Wars ook verschijnen voor de Xbox.

De Xbox-versie zal als enige gebruik maken van online mogelijkheden (via Xbox Live), en dat is iets om naar uit te kijken. Volgens Jurjen gaan de multiplayer-spelletjes namelijk verder dan het gebruikelijke loop-race-en-schietwerk.

MAAK VAN JE GBA EEN TV

Kon je van je GBA al een radiotoestel en een MP3-speler maken, het bedrijf Blaze heeft een gadget gemaakt, waarmee je de handheld van Nintendo omtovert in een TV. En dat niet alleen, de zogenaamde 'TV-tuner' zorgt er ook nog eens voor dat je de handheld kunt gebruiken als monitor voor de PS2, Xbox en NGC. Oké dan!

Middels een extra knop kun je razendsnel zenders vinden. De prijs bedraagt 69,99 pond, ongeveer 245 piek (fuck de euro). Of het apparaat in de Benelux de winkels ingaat weten we niet. Check gewoon af en toe even www.blaze-gear.com



NEWSFLASH

■ EA zal de **Xbox en NGC-games van Namco** gaan uitgeven. Slechte deal? Mwow, denk alleen al eens aan Resident Evil Zero.

■ Mario Sunshine heeft de NGC verkoop in Japan een enorme boost gegeven. Er werden voor het eerst **evenveel NGC's als PS2's verkocht**.

■ De game zelf deed het ook veel beter dan Sony's **Socom** en dat vinden wij opvallend, want dat spel belooft echt een kanjer te worden.

■ **Resident Evil Zero** staat momenteel op een Europese lente 2003 release. En dat zou zes maanden na Resident Evil zijn. Laat dat nu eens één keer niet uitgesteld worden.

■ Spyro the Dragon en Crash Bandicoot gaan hun ding doen op de **mobiele telefoon**.

■ Het is zeker; **Final Fantasy Tactics op de GBA** is een vervolg, en geen poort.

■ Capcom ontkent momenteel dat er een **NGC versie van Auto Mobilista** komt. Wij denken dat geld niet stinkt en dat dit uiteindelijk wél het geval zal zijn. Deze game is echt gemáákt voor de kubus.

■ Mafia komt ergens in 2003 **ook op de Xbox en PS2** uit. Een NGC date is nog niet gezet.

Miyamoto moet maar eens een paardenhoofd opsturen.

■ **Baldur's Gate: Dark Alliance** komt naar de Cube. Moet Jan dus toch een kubus kopen.

■ Eindelijk, er is een vervolg aangekondigd voor de PC hit uit 1993 **Sam & Max**, een van de grappigste games ooit gemaakt. Releasedatum: begin 2004.

■ Dat waren wel leuke tijden, 1993, toen verzuchtten gamers bij het zien van de systeemeisen **"shiiiit, een 486!"**

■ Of de NGC-game **Animal Crossing** in Europa uitkomt hangt af van het succes van de game in de VS, men, that's bad, afhankelijk zijn van de smaak van de Yankees.

■ Paar geruchtjes over Metal Gear Solid 3. **Release 2003/2004**, enige speelbare karakter Solid Snake (dank je Boris) en het verhaal speelt zich af drie jaar na MGS 2.

■ Sid Meier heeft de rechten op de **X-com games** gekocht.

En als je die shit koopt, dan lijkt het ons ook logisch dat je er een game van gaat maken.

■ Triomfantelijk persbericht van Nintendo. **Mario Sunshine verbreekt alle verkooprecords:** 350.000 exemplaren in een week, beter dan Halo en GTA 3. Heerlijk die oorlog.

■ **ISS 3** staat in de planning voor 2003.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ BROKEN SWORD 3 / PC / PS2 / NGC / XBOX / GBA

Broken Sword: The Sleeping Dragon van Revolution was eigenlijk de enige echte opzienbarende aankondiging van de ECTS. Deel 3 uit de roemruchte serie moet volgens de developer een revolutie voor het adventure genre zijn. Een eerste blik op het spel leerde ons dat dit wel meeviel. Het voelde allemaal erg vertrouwd aan. De speler volgt opnieuw George Stobbard en Nico Collard die rond de wereld de meest exotische avonturen beleven. Het spel begint als George op weg is naar de uitvinder van een machine die zich zonder brandstof voortbeweegt. Dat trekt natuurlijk de aandacht van duistere figuren en voor je het weet raak je in een samenzwering verwikkeld rond een bende genaamd de Sleeping Dragon.
Bij de delen 1 & 2 resulteerde dit alles in een point & click adventure maar dat aanwijzen en klikken is nu gelukkig verwisseld voor direct bewegen. Iets wat al wel in de vorige handheld-versie zat verwerkt.
De 3D engine zorgt voor veel meer interactie met de omgeving. Je kunt nu net als Lara Croft klimmen, springen, rennen en sneaken. Daar houdt de overeenkomst met Tomb Raider echter wel op. Want niet alleen zijn de boobs van Nico kleiner; schieten, knallen en hakken doe je niet of nauwelijks in Broken Sword 3. Het draait allemaal om het oplossen van puzzels en dat is best verfrissend.
Broken Sword 3 komt eind volgend jaar uit, eerst op de PC en PS2, daarna op de andere platformen.



■ 3DOKÉ / PS2 / NGC



Ja, we dissen die gasten dan wel elke maand, maar soms produceren ze bij 3DO ook best leuke dingen. Of laten we het zo zeggen, ze doen hun best om van het Army Men imago af te komen. Dat zal ze nooit helemaal lukken, daarvoor zijn wij te rancuneus en zijn de grappen te makkelijk in te koppen.
Onlangs liet 3DO ons echter een paar nieuwe games zien die best te pruimen vielen.
Four Horsemen Of The Apocalypse, is een action adventure op de PS2 a la Devil May Cry met veel gore.
Street Racing Syndicate op de PS2 moet een beetje GT3 en Project Gotham aanvallen. Raggen en racen door bekende steden.
Jacked op de PS2 is een action-packed motorbike racing game waar je letterlijk en figuurlijk zo hard mogelijk moet rijden. Zag er erg goed uit.
3DO wilde ons nog meer nieuwe games laten zien, maar die gebruikten allemaal weer te veel de kleur bruin en groen of hadden Sarge in de titel zitten.

■ UITSLAG BIJSCHRIFTEN WEDSTRIJD

Heel veel inzendingen n.a.v. de vraag 'welke bijschriften in PU nummer 9 zijn van Ed'. Ook heel veel foute (de goede waren Onimusha, Commandos en Men in Black) dus de 50% werd niet gehaald. Inmiddels heeft Ed een rondje in z'n blote kont over de gang gerend maar hij deed dat zo snel dat de sluitertijd van onze camera het niet kon behappen, geen beelden dus helaas.
De volgende inzenders hebben een Baklap T-shirt thuisgestuurd gekregen. Wytse de Boer, Talitha van der Kuyl, Chris Druif, Jasper Tintel, Freek Roeling, Dennis van Klaveren, Remco Theunissen, Grand Lethal, Jeroen Siep, Erik van Ree.

freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 38

GAME BOY ADVANCE

1		LILO & STITCH
2		EARTHWORM JIM
3		CHU CHU ROCKET
4		PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
5		ATLANTIS
6		V-RALLY 3
7		SUPER MARIO
8		MOTO GP
9		TEKKEN
10		HARRY POTTER

GAMECUBE

1		RESIDENT EVIL
2		DISNEY'S MAGICAL MIRROR
3		CAPCOM VS SNK 2 EO
4		SUPER SMASH BROS. MELEE
5		GAUNTLET DARK LEGACY
6		LOST KINGDOMS
7		LUIGI'S MANSION
8		STAR WARS: ROGUE SQUADRON 2
9		SONIC ADVENTURE 2
10	8	EXTREME G3

PLAYSTATION 2

1		STUNTMAN
2	2	DTM RACE DRIVER
3		CONFLICT DESERT STORM
4	4	COMMANDOS 2
5		UNREAL
6	3	STATE OF EMERGENCY
7		UFC THROW DOWN
8		MEDAL OF HONOR FRONTLINE
9		TUROK EVOLUTION
10		TONY HAWK 3, PLATINUM

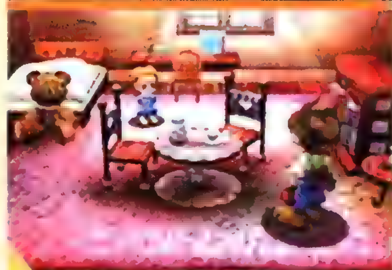
XBOX

1		TUROK EVOLUTION
2	7	HALO
3	3	DEAD OR ALIVE 3
4		PRISONER OF WAR
5		PROJECT GOTHAM RACING
6	-	HUNTER
7		COMMANDOS 2
8	4	JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE
9		MIKE TYSON BOXING
10		ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

PC

1	1	MAFIA
2	2	MEDIEVAL: TOTAL WAR
3	3	WARCRAFT 3
4	4	CHAMPIONSHIP MAN. 2001/02
5	-	CONFLICT DESERT STORM
6	-	SUDDEN STRIKE 2
7		THEME PARK WORLD
8		NEED FOR SPEED 4
9		ROLLERCOASTER TYCOON
10		AGE OF EMPIRE 2

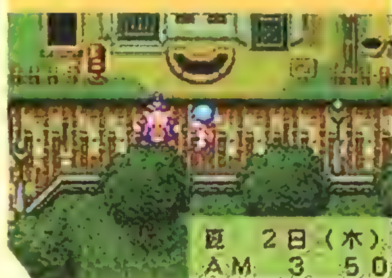
HARVEST MOON CUBE / GBA / NGC



Het boerenleven is zwaar maar bevredigend, tenminste, dat zegt onze Assenconnectie Jurjen Tiersma. Volgend jaar kunnen we het allemaal aan den lijve ondervinden, want dan komt de boerenleven-simulator Harvest Moon naar een nieuwe generatie hardware.
Op de Cube zal Harvest Moon: A Wonderfull Life je dertig virtuele jaren lang laten genieten van vroeg opstaan, hard werken, mestlucht en ongedierte. Ter compensatie van deze ellende wordt het mogelijk om te trouwen en zelfs een kindje te krijgen (*nog meer ellende dus - Ed*).
Daarnaast kun je communiceren met ruim veertig andere personages. Desgewenst kun je via een link-snoertje naar Mineral Town reizen, het dorpje van de GBA-versie.
Van beide games hebben we enkele hele kleine plaatjes kunnen vinden. Kun je nog zien welk plaatje van welke versie is?







MICKEY SCHOFFELT GOOFY ONDERUIT / NGC / GBA



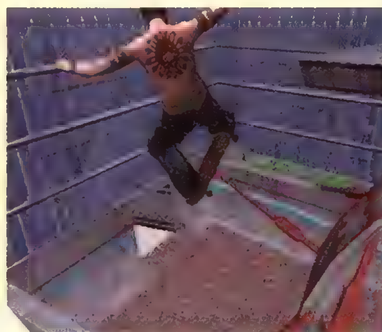
Waarschijnlijk was Disney All Sports Soccer van Konami een van de meest melige games op de ECTS. FC Micky Mouse dat een potje voetbal speelt tegen Goofy United. Hilarisch om te zien en erg leuk om te spelen.
Alle Disney figuren hebben eigen special moves, die en nu komt het, op de GBA-versie van het spel door ontwikkeld kunnen worden en vervolgens weer naar de NGC geupload.
Denk bij de gameplay aan Sega Soccer Slam: knalharde duels, bizarre goals en veel special effects.
En het blijft niet bij voetbal; Konami komt met nog vijf Disney-sports titels: Disney All-Star Sports Football, Disney All-Star Sports Skateboarding, Disney All-Star Sports Snowboarding, Disney All-Star Sports Basketball en Disney All-Star Sports Motocross. Soccer komt als eerste uit.



EVOLUTION SKATEBOARDING / PS2

Konami doet een dappere poging om Tony Hawk van de troon te ketsen. Evolution Skateboarding ziet er anders uit, voelt anders en speelt anders. Echt grappig om te zien hoe de ene na de andere journalist op de ECTS onderuit ging omdat hij steevast dezelfde knoppencombinaties indrukte als bij Tony Hawk. Ongelooflijk hoe dominant die game is in het extreme sport genre en hoezeer al die games eigenlijk op elkaar lijken. Of Konami in hun streven gaat slagen, valt ernstig te betwijfelen. Amped struikelde eerder al over haar ambitie anders te zijn dan Shaun Palmer.
Evolution Skateboarding kent echter wel een aantal voordelen. Zo zien de skaters er stoerder uit en zijn de moves soepeler in beeld gebracht. Vooral de bewegingen tussen moves in en als je een smakkerd maakt, konden ons overtuigen.
Over de precieze inhoud van de gameplay liet Konami weinig los. Mogelijk zal het omver rijden van voetgangers punten gaan opleveren en er werd veel nadruk gelegd op de Two-player mode. Verder was duidelijk dat het boarden op zich belangrijker wordt dan het alleen maar maken van kolderieke stunts.





NEWSFLASH

- Blizzard heeft aangekondigd hard op te treden tegen **cheaters op hun Battle.net servers**. Bij misbruik worden cd-keys geblokkeerd. Maatregelen waren ook wel nodig, want direct na de release werd Warcraft III geteisterd door hacks.
- Nintendo had beloofd Zelda voor de Cube nog dit jaar uit te brengen in Japan, en het lijkt ze voor de verandering eens te gaan lukken. De releasedatum werd onlangs officieel vastgesteld op **13 december 2002**.
- Eind november komt er weer een nieuwe versie van **Direct X uit; nummertje 9**.
- Eerst Knightrider, nu **Miami Vice**. Davilex gaat een game maken met Tubbs en Crocket in de hoofdrollen. What's next, Matlock, The A-team, Shaft...?
- Ubi Soft zal **Lunar Legend** gaan uitbrengen, een RPG-achtige game over een Dragonmaster op de GBA.
- Vanaf nu tot en met 2 november krijgt iedereen die een Xbox in de VS koopt een **gratis DVD-kit**. Shit, voor die 30 dollar kan je net geen ticket Schiphol-New York kopen.
- **Sonic** zal in Japan rond december Nintendo gaan bezoeken. Het betreft Sonic Mega Collection op de Cube en Sonic Advance 2 op de GBA. Tel er maar een half jaar bij op voor een Europese release.
- Ook in Nederland kun je bij sommige gamezaken zo'n **gratis DVD-kit** krijgen bij de aanschaf van een Xbox. Snuffel dus goed in het rond.
- Er wordt ernstig getwijfeld aan de haalbaarheid van de Amerikaanse november-release van **Star Wars Bounty Hunter** op de next gen consoles. En da's kut, want de game ziet er idioot fraai uit.
- Men heeft weer een proces verloren in de zaak rond de **schietpartij op een high-school** in de VS. De rechter vond de stap van mensen neerknallen in een game naar mensen afschieten op een schoolplein te ver gaan. Smart guy.
- Coole shit, die we op de ECTS voor het eerst zagen: **Spider-Man en X-Men controllers** van het bedrijf Naki. Natuurlijk niet in de Benelux te verkrijgen. Check www.nakiusa.com.
- In november komt er een nieuw deel van de **Street Fighter** serie naar de GBA.
- Capcom heeft **Gun Survivor 4** aangekondigd.
- De **Half-Life 2** geruchten gaan maar door. Het laatste nieuws is dat in 2003 de game voor de Xbox komt. Ja, ja.
- **Brute Force**, de squad knaller voor de Xbox, is uitgesteld naar begin 2003. En dat is balen voor Microsoft want de Xbox heeft toppers nodig deze kerst!

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

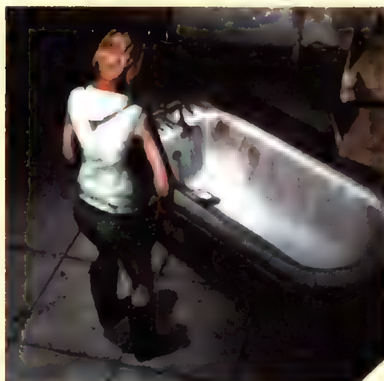
ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND / PC

World War II: Frontline Command, ontwikkeld door The Bitmap Brothers, is een RTS-actiegame waarbij de gamer als commandant van de geallieerde strijdkrachten, de controle heeft over een team soldaten tijdens de belangrijkste veldslagen in de Tweede Wereldoorlog.
De game wordt volgens Codemasters (die het spel uitgeeft) een zeer realistische 3D RTS en maakt gebruik van "superieure weer-, licht-, rook- en schade-effecten, die zorgen voor een griezelig realistische en overrompelende oorlogservaring." (poeh, poeh...)
Leuk is de verandering van het terrein; tanks kunnen exploderen waardoor het landschap zichtbaar schade oploopt, er ontstaan schuilplaatsen, zoals kraters die zijn veroorzaakt door vijandelijke mortieren en gebouwen met sluipschutters kunnen instorten door vijandelijke bombardementen.
De game bevat tien multiplayer maps voor maximaal vier spelers. De singleplayer campagne bestaat uit 25 missies en begint met de landing op Normandië op 6 juni 1944 (D-Day) en eindigt bij Hitler's Arendsnest in Zuid-Duitsland. Hier zal de gamer het op moeten nemen tegen nazi elite-eenheden met authentieke experimentele wapens. Spannend!



■ SILENT HILL 3 / PS2



Helaas niet te zien op de ECTS stand van Konami, maar wij vonden toch nog een paar screenies van het nieuwste deel van deze horrorklassieker.
In deel 3 speel je een vrouw genaamd Heather die in een andere dimensie gevallen is toen ze aan het shoppen was voor haar verjaardag. Nee, da's lekker.
Goed nieuws is dat de frustrerende besturing (je weet wel honkebonke door de gang stuiteren) is aangepast. De game komt in de lente van 2003 uit, althans dat is de bedoeling.



POWER UNLIMITED. EEN VET KADO!

Power Unlimited is niet alleen leuk om zelf te lezen, maar ook om iemand kado te doen! Het enige dat je hoeft te doen, is deze antwoordkaart insturen en Power Unlimited wordt bij degene aan wie je een abonnement schenkt thuisbezorgd, terwijl jij de betaling verzorgt. Na een jaar stopt het abonnement automatisch.

Ja, ik geef een abonnement op Power Unlimited.
Het abonnement is voor:

Naam
Straat Nr
Postcode Woonplaats
Geboortedatum Email

De betaler van het jaarabonnement is:

Naam
Straat Nr
Postcode Woonplaats
Geboortedatum Email

■ Het abonnementsgeld van € 28,- kan van mijn rekening worden afgeschreven
Bank/gironr.:

■ Stuur mij een acceptgirokaart

Handtekening

Stuur deze bon in een envelop naar:
POWER UNLIMITED
ANTWOORDNUMMER 20067
2130 RE HOOFDDORP

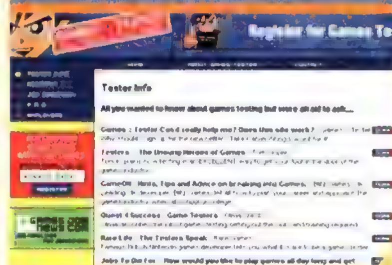
Deze aanbieding is geldig tot en met 31 december 2003
De normale abonnementsprijs bedraagt € 33,60 in de winkel kost Power Unlimited € 3,10
Je gegevens kunnen worden gebruikt voor het toezenden van informatie en/of aanbiedingen via e-mail. Ook kunnen je gegevens ter beschikking gesteld worden aan onze partners en speciaal geselecteerde bedrijven. Meer informatie hierover vind je in colofon van dit tijdschrift. Indien je hiertegen bezwaar hebt, kun je dat hieronder aangeven:
☐ Ik wil geen informatie of aanbiedingen via e-mail ontvangen
☐ Ik maak bezwaar tegen verstrekking van mijn gegevens aan derden

■ NAPOLEON IS TERUG / GBA

We dachten dat die maffe knakker zijn Waterloo wel had gevonden, maar naar het schijnt zal Napoleon wederom een poging doen Europa te veroveren, en dat niet alleen op de PC (zie PU 5) maar ook op de GBA.
Het strategische oorlogsspelletje dat Napoleon heet, verscheen al eerder in een draagbare versie in Japan, en zal nu naar Europa komen zonder dat er iets bekend is over een Amerikaanse release.
Iets dergelijks gebeurde onlangs ook al met Doshin the Giant, en dit sterkt ons in het vermoeden dat Nintendo de Europese markt meer en meer serieus begint te nemen. Het werd tijd.

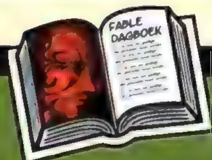


■ GELD VERDIENEN MET GAMEN



Wat is de droom van elke PU-lezer? Bij de PU werken ja, maar dat is een utopie, geen droom. Nee, het is games spelen en er geld voor vangen. Nu dat kan tegenwoordig een stuk makkelijker.
Op www.gamestester.com vind je alle info die je nodig hebt om professioneel gamestester te worden. Hoe je games test, wat de handigheidjes zijn, wat voor 'opleiding' je er voor moet hebben en, het meest belangrijk, waar er droombaantjes te vergeven zijn.
Let wel op, de meeste baantjes zijn in Engeland en er gaat geen bus van Stadskanaal naar Londen. Ten tweede is het 3562 keer spelen van hetzelfde leveltje Industry Giants geen pretje. Dat kunnen we uit eigen ervaring vertellen.

FABLE DAGBOEK



Project Ego heet vanaf heden Fable en deze keer praten de broertjes Carter over planning.

Hier bij Big Blue Box zijn we stiekem best trots op datgene wat wij de 'creative chaos' noemen. De voortdurende stroom ideeën die het spel naar een hoger plan kunnen tillen waardoor we het spel voortdurend kunnen verrijken met nieuwe, betere of andere features.
Het moge duidelijk dat zo'n werkstijl de schrik is voor iedere publisher. En om eerlijk te zijn, om op een dergelijke manier games te ontwikkelen is vandaag de dag niet meer haalbaar. Als je miljoenen ponden uitgeeft en 25 werknemers' leven afhangt van het simpele feit dat het spel daadwerkelijk af komt, dan heb je een beetje structuur nodig.

ZIEK

Plannen en schema's opstellen; de gedachte alleen al maakt ons ziek maar het moet. Echter, niet zoals sommige publishers zouden willen. Ga er bijvoorbeeld van uit dat de ontwikkeling van een game twee jaar duurt, dat is grof genomen 520 dagen. Die deel je vervolgens op in het werk dat gedaan moet worden; de textures, karakters, levels, code, animaties, sounds en ga zo maar door. Vervolgens pak je 25 man staf en ga je voorspellen wie van deze mensen wat gaat doen de komende 520 dagen. Bovendien, dien je deze 'voorspelling' iedere twee weken aan te passen en alles dus opnieuw in te delen. Aargh!
Dat werkt dus ook niet. Het is onmogelijk om te zeggen "Oh, Gianni, de 3e woensdag in april volgend jaar ben je bezig aan de oude vrouw die sla plukt – animatie." Plannen is goed, maar microplannen niet.

FLEXIBEL

Daarom werken we een stuk losser en hebben we een vrij onafhankelijke relatie met onze publisher waardoor we redelijk flexibel kunnen zijn. Aan de ene



kant hebben we genoeg gedetailleerde plannen om de ontwikkeling van het spel in een tijdbalk te plaatsen en aan de andere kant is er genoeg ruimte voor nieuwe ideeën die on the fly ontstaan. Zo kwam Dene opeens met het idee van 'boasting'. Hierdoor kan je je held meenemen naar het midden van de stad en deze gaat dan opscheppen over een op handen zijnde queeste. Als je dan op queeste gaat en je deze inderdaad succesvol voorbrengt, dan wordt jouw faam in Albion alleen maar groter. Mislukt je missie dan zal iedereen je daar tot vervelens toe aan helpen herinneren en daal je in achting.
Het zou toch zonde geweest zijn als we dergelijke ideeën niet kunnen gebruiken omdat we vast zitten aan een rigide planning?
Met medewerking van Dene & Simon Carter



CHEAP MICROSOFT STUFF / PC

Ubi Soft heeft de rechten verworven om oude PC-toppers uit de Microsoft stal voor een budgetprijs in de markt te zetten. Het gaat onder andere om Age Of Empires: Gold Edition, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Crimson Skies en Starlancer. De games zullen deze herfst in de winkels komen te liggen. Een prijs is nog niet bekend.



GAME ZERO BLIJFT MYSTERIEUS / NGC

Enkele maanden geleden berichtten we al over een geheime game die in de maak zou zijn bij het nieuwe bedrijfje Zoonami. Ondertussen hebben we vernomen dat aan deze game wordt gewerkt onder de (hopelijk voorlopige) naam Game Zero, en dat het spel in eerste instantie alleen zal verschijnen voor de Cube.
Nu zal dit allemaal nonsensnieuws zijn als we Zoonami niet zouden inschatten als een nieuweling met een enorme potentie. Ten eerste werd het bedrijfje al drie jaar geleden opgericht door Martin Hollis, die tot voor zijn vertrek gold als een van de meest getalenteerde mensen binnen Rare, hij was onder andere de projectleider van GoldenEye.
Hollis werkt nu samen met vijf andere Engelse lads, waaronder ex Rare en Microsoft-talent. Een klein, getalenteerd team dat drie jaar vol hartstocht aan een game werkt... zoiets levert meestal wel iets moois op.
Geruchten spreken nu al over de grote verrassing van Nintendo op E3 2003, maar dat lijkt ons wat te voorbarig. We zullen al het nieuws en de geruchten rond Game Zero (please, laat dit alsjeblieft een werktitel zijn) echter nauwlettend in de gaten houden.

NEWSFLASH

- En alsof de malaise nog niet groot genoeg is, zijn ook de Xbox titels **Star Wars Knights Of The Old Republic en Panzer Dragoon Orta** uitgesteld naar begin 2003.
- Tecmo is dan wel weer bezig met **DOA 4** voor de Xbox
- En 12 december ligt **de nieuwe Zelda** in Japan in de winkeltjes. Vaste import gamers hadden dit natuurlijk allang in hun PU-agenda staan.
- **Project IGI 2** roept net als SOF 2 de hulp in van een echte bikkel. Voor Codemasters stealthy spyshooter is een heuse SAS veteraan ingehuurd. Niemand minder dan Chris Ryan die zijn sporen verdiende tijdens de Golfoorlog.
- Ryan maakte deel uit van een commando van acht soldaten die achter de Iraakse linies **Operatie Bravo Two Zero** uitvoerde en schreef later een bestseller over z'n avonturen (The One That Got Away). Leuk boek voor op je boekenlijst Engels.
- **Gothic 2** komt eraan.
- Infogrames komt met een nieuwe Formule 1 game; **Grand Prix Challenge** voor de PS2. GPC wordt ontwikkeld door Melbourne House (Krush Kill 'n Destroy, Deathkarz). De racegame heeft een officiële licentie, vijf spelmodi, 22 unieke racewagens, 17 circuits en een multiplayer.
- Naast Vice City, de stand-alone van GTA III voor de PS2, komen er maar liefst zeven Vice City CD's uit met **jaren tachtig hits**. Of al die muziek ook op het game DVD'tje zal worden gepompt, is nog maar de vraag.

COMMENTAAR NIEUWE FRANCHISES IN DE MAAK BIJ NINTENDO?

Uit de tijd van de Nintendo 64 herinner ik me, naast enkele van de mooiste spellen die ik ooit speelde, vooral ook de lange wachttijden tussen deze spellen. Vurig verlangde vervolgen op populaire spellenseries werden keer op keer uitgesteld (Zelda: Ocarina of Time), afgelast (Super Mario 64 deel 2) of gewoon genegeerd (Metroid).
Met de komst van de Cube gaat het allemaal een stuk sneller! We hebben al een nieuwe Mario en de nieuwe Star Fox, Zelda en Metroid staan voor de deur. Ook vervolgen op andere grote Nintendo-merken zijn binnen of er wordt aan gewerkt, denk aan Mario Kart-Golf-Tennis, Wave Race, Smash Bros en Wario.
En daarna? Nintendo is voornemens de Cube zo'n 7 à 8 jaar te ondersteunen, dus hebben ze hun kruit niet te vroeg verschoten? Als we Miyamoto moeten geloven; integendeel. Volgens hem zijn er bij Nintendo (en relaties) enkele sterke nieuwe franchises in ontwikkeling die de Cube-kar de komende jaren, naast de bekende gezichten, kunnen trekken.
Op dit moment zouden we dit kunnen afdoen als marketing-gebabbel, maar iets zegt me dat er inderdaad wat grote nieuwe dingen aan zitten te komen. De verkoop van aandelen in Rare en Left Field was bijvoorbeeld absoluut niet nodig geweest, Nintendo heeft letterlijk miljarden te besteden. Waar wordt dit extra vrijgekomen geld aan besteed? En waar gaan Nintendo's beste ontwikkelaars mee aan de slag nu Mario, Zelda, Eternal Darkness en Metroid (bijna) klaar zijn?
Eén ding is zeker: Nintendo moet de komende E3 met meer komen dan Pikmin 2, Pokémon en Mario Kart om het door hen ingeslagen pad te blijven volgen. JURJEN

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

POWERSPY

■ Op het moment van schrijven staat Jurjen op het punt voor **drie weken naar het hoofdkantoor van Maxis** te vertrekken, dit pandje staat in Redwood, Californië. Hier zal hij in opdracht van spelvertaalbureau U-Trax de vertaling van Sim City 4 checken. In de praktijk komt dit neer op lange dagen, veel gamen en veel stress. Ondertussen zal hij van binnenuit natuurlijk nog even op zoek gaan naar heet nieuws en vette roddels voor in de PU.

■ In de categorie 'zum kloten': **Presto Studios**. De mannen achter Myst III Exile (komt binnenkort ook uit op de PS2) en straks Whacked, stoppen er mee. En niet omdat ze te weinig geld binnen krijgen. Dat zat wel snor met 1 miljoen verkochte Mystjes. Nee de mannen hadden juist te veel succes en dus moesten ze te veel mensen aannemen en al die administratieve rompslomp zorgde ervoor dat de oprichters steeds minder dat konden doen wat ze leuk vonden: games maken.

■ Wij weten de oplossing: **kutgames maken** of bij 3DO gaan werken. Kan je lekker veel produceren en je verkoopt geen reet.

■ America's Interactive Digital Software Association (ga ons niet vragen wat die gasten doen, we weten het niet en we willen het ook niet weten) helpt de marine in hun War On Terror. Ze doneren namelijk **consoles en games** aan alle 72 onderzeeërs van de Navy. Afghanistan en onderzeeërs?

■ Het betreft overigens **alle typen consoles**. Niet dat Sony de Amerikanen de PS2 schenkt en dat Microsoft dan uit commerciële overwegingen voor Bin Laden 60 Xboxen in de het Tora Bora complex aflevert.

PLAYSTATION ABSOLUTE KONING

Fanboy of geen fanboy, iedereen moet onderkennen dat Sony momenteel torenhoge marktleider is in de next gen-wereld. In Engeland doken onlangs precieze cijfers op.

Er staan momenteel 1.420.000 PSOne's/PSX'en in de Benelux. Daarnaast staan 341.000 PS2's te pronken. De NGC en Xbox komen daar nog lang niet bij in de buurt. Van de NGC waren er in augustus dik 40.000 verkocht in Nederland en van de Xbox ongeveer hetzelfde aantal. Verwacht wordt wel dat naarmate de leeftijd van de PS2 vordert, de Xbox en NGC in aantal dichterbij zullen komen. Maar er voorbij, nee dat denken we niet.

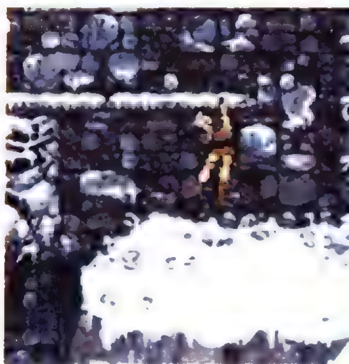
LARA IN HET HANDJE / GBA



Dit wordt een van de meest nietszeggende nieuwsberichten die we ooit hebben gemaakt. Ubi Soft gaat een GBA-game maken met Lara Croft in de hoofdrol: Tomb Raider: The Prophecy. Meer weten we nog steeds niet. Waarom we het dan niet bij de newsflash donderen? Omdat we vier nieuwe screenshots hebben weten te bemachtigen.







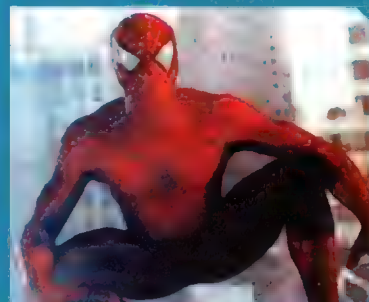
DVD'S ENZO

MURIËLLE



SPIDER-MAN

Het is herfst en wat heb je in de herfst? Precies spinnen. De slimme gasten van Columbia Tristar weten precies wanneer ze hun prominentste DVD-titel van het jaar moeten droppen.
Marvel comics heeft ons al heel wat helden geleverd maar Spider-Man is daar toch wel de bekendste van. De loser die dankzij een spinnenbeet in een superheld verandert, was al te zien in televisieseries en een nogal foute game die recent op de markt kwam.



De film was een regelrechte hit, zowel in Amerika als daarbuiten. En nu is er dan de DVD. Aangezien het schijfje in november uit gaat komen en Columbia Nederland wat problemen heeft met de aanlevering van materiaal, kreeg ik een VHS opgestuurd. Geen kans om special features te checken dus.
Desalniettemin is het wel een feit dat je alleen voor de film eigenlijk al naar de videotheek moet rennen. Oké, het is natuurlijk een fantasiefilm en af en toe zitten er wat Disney-achtige elementen in maar het verhaal is dope en de special effects zijn heel vet. Met name de stripachtige scènes zien er heel blits uit. Genoeg reden om de Spinnenman in huis te halen dus.

KISS OF THE DRAGON

Jet Li in weer een nieuwe kung fu film. Is dat de moeite waard? Ik vind van wel. Li speelt een, hoe kan het ook anders, Chinese agent die komt helpen bij de arrestatie van een Chinese gangster in Frankrijk. Uiteraard loopt de arrestatie uit in een bloedbad en dan is Li de lul. De corrupte Franse regering probeert hem op alle fronten dwars te zitten.
Bridget Fonda, (het irritante surfermeisje dat ongenadig aan haar eind komt in Jackie Brown), speelt een hoer die onder druk gezet wordt door de Franse maffia. Samen met Li probeert ze deze zaak op te lossen.
Kiss of the Dragon is een vermakelijke film met mooie vechtscènes. Li is een begaafd acteur en daarom is het extra jammer dat alle Chinese acteurs last schijnen te hebben van het Swiebertje-effect. Ze mogen van Hollywood bijna alleen maar Chinees agentje spelen. Maar dat kun je dan ook wel aan Li overlaten, hij is overtuigend en een rete lonig mannetje bovendien. Het verhaal steekt verder goed in elkaar, soms een tikkie voorspelbaar maar de actie en de vette vechtscènes vullen die gaten goed op. Geen meesterwerk maar zeker het huren waard.
Gemiste kans zijn de special features, die zijn er namelijk niet. Je hebt nog net de kans om door de chapters heen te zappen en je ondertiteling te kiezen maar dat was het wel. Toch jammer, ik had op zijn minst digitale fortune cookies verwacht.

LIBERTY STAND STILL

Wesley Snipes is een gefrustreerde vader wiens dochter vermoord is door een geflipte klasgenoot. Zodoende heeft hij het aan de stok met de hele wapenindustrie van Amerika.
Hij gijzelt Liberty Wallace, de vrouw van Amerika's grootste wapenfabrikant. Snipes alias Joe, laat haar zichzelf vastketenen aan een hot dog karretje op straat. In de kar zit een bom die de hele wijk kan wegblazen. Wat volgt is een 90 minuten durend kat en muis spel.
Liberty Stand Still is een film waarbij je af en toe zin hebt om hem uit te zetten en wat anders te gaan doen maar waarvan je je toch niet los kunt maken. Er hadden van mij wel wat meer doden in gemogen want ondanks dat deze film spannend blijft, ontbreekt er actie.
Voor de special features geldt dat eigenlijk net zo, leuk hoor zo'n biografie en fotogalerij maar wat moet je er mee? Een making of, of een interview met Snipes was leuker geweest.





HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

JAPANEWS



■ 'Teenage Mutant Hero Turtles, Teenage Mutant Hero Turtles, hero's in a half shell...' Kennen we 'm nog, de tune van de tofste tekenfilmserie ever? Althans dat vonden wij toen. Maar goed, wat we zeggen willen is dat Konami de banden met de schildpadjes weer heeft aangehaald. Met andere woorden; er komen weer Turtles games aan. Hier op de redactie lopen we allemaal al met die dope maskertjes op, je weet toch?

■ We hebben zo'n beetje alles wel gezien; dansen met Disney figuren, dansen met de Spice Girls, dansen met Britney en nu. Dansen met auto's (zie screen)? Dan vragen we je toch...



■ Oké het kan kennelijk nog gekker, check dan. Let op de naam hé: Fishing Live, nee hou je lachen nog even in. Het is een game die op de Xbox verschijnt en online gespeeld kan worden. Je kan zelfs lullen met andere gamers. Maarruuh, je gaat deze game toch niet online spelen en praten met elkaar. Je weet toch dat je heel stil moet zijn tijdens het vissen. Ons advies, ga toch vissen.



■ Niels zag zijn grootste droom in rook op gaan, onze Sushiboer kwam met het bericht dat er een nieuwe Bomberman game in aantocht was. De naam Bomberman Jetsers, Niels in de wolken natuurlijk. Een game met én Bomberman én grote tieten. Had onze Sushiboer zich even vergist zeg, moest het Bomberman Jetters zijn.

INFOGRAMES SLUIT MICROPROSE UK

Eind september sloot MicroProse UK de deuren en kon een kleine dertig man op zoek naar een nieuwe baan.
De ontwikkelaar heeft net Geoff Crammond's Grand Prix 4 voor de PC uitgebracht dus de timing is op zijn zachtst gezegd vreemd. De enige MicroProse studio die nu overblijft is die in de US, in Hunt Valley, Maryland. Ooit was MicroProse een grote PC game publisher maar die tijd lijkt een echo uit een verleden.
GP 4 voor de Xbox komt nog gewoon uit maar of deze beslissing gevolgen heeft voor de verdere toekomst van de GP serie is onbekend.

NIEUWE GBA IN DE MAAK?

Uit diverse bronnen (de meeste redelijk betrouwbaar) vernamen we dat Nintendo werkt aan een nieuwe versie van de GBA die waarschijnlijk op de E3 2003 wordt aangekondigd. Vanwege batterijkosten zal het ding nog steeds niet zijn voorzien van een lampje, in plaats daarvan zal een beter, nog sterker reflecterend scherm en een contrastwieltje worden toegevoegd.

FORUMQUOTES

Jurjen gaat een filosofisch meesterwerk over de impact van games schrijven... ofzo. Anyway op het forum stelde hij een aantal vragen, waaronder de levensvraag van elke gamer. Waarom game jij?

Ecko_Unltd
Het is gewoon een 'kick' om je vrienden alle hoeken van een level te laten zien. Het is ook een soort iets van, ik verveel me en dan ga ik games spelen.

Baquelapje
Wat me aanspreekt is dat je iets kunt doen wat je in het echt nooit zou kunnen doen, dus bijvoorbeeld een F1 auto in puin rijden of een paar orcs met een bijl onthoofden, het is fijn om je even te onttrekken aan de realiteit. Je weet dat wat je doet je in het echt waarschijnlijk nooit zal doen (Snake in MGS bijv) Als je dat allemaal zou kunnen!!!

Gamecubefreak
Je kan in videogames doen wat je normaal nooit zo kunnen, daarom hou ik ook niet van realisme in games.

®edhead
Het spreekt me aan dat je gewoon kunt doen wat je zelf wilt in videogames, zeg maar je eigen avontuur. Bij sport/race-games spreekt het me aan dat je je favoriete club/rijder kampioen kunt laten worden. Ik heb bijvoorbeeld bij Fifa 2002 al tig keer met de Graafschap (via een patch) de Champions League gewonnen. En Jos Verstappen heb ik in verschillende F1-games al vaker wereldkampioen laten worden dan Schumi en Senna bij elkaar.

Superpim
Da's leuk.

Soepkip
Niet om mijn tijd te vullen, dan zou ik ook TV kunnen gaan kijken of iets dergelijks. Videogames gaan gewoon verder dan boeken omdat jij bepaalt hoe een verhaal zich ontwikkelt. Je ontdekt geheimen, vordert in het verhaal, en speelt zelf de held.

Sick_Man
Oeeeeh effe lekker weg zijn uit de harde werkelijkheid, en jezelf even een dope keiharde killer wanen in een potje UT, of als Link een paar prinsesjes redden. In een potje UT ben je gewoon iemand anders, en voor al die gasten die zuigen in de lichamelijke activiteiten zoals gymles of voetbal is dat af en toe wel ff nodig. Even de beste zijn.

Michelle
In ieder geval niet om tijd te vullen, alhoewel het dat natuurlijk wel doet. Ik vind games met een super goede verhaallijn erg gaaf, omdat je er dan zó aan verslingerd raakt dat je niet eens in de gaten hebt dat je alweer uren aan het spelen bent.

Da_Master_Chief
T geeft n kick om je vrienden overhoop te schieten.

Davidk
Bij sommige games kun je je agressie kwijt, bij andere kun je jezelf even ontspannen.

Thebigs
Ik speel games omdat het heel mijn leven verpest en omdat het slecht voor me is en omdat ik dan minder goed kan leren op school en oh ja ook omdat ik er agressief van word.

SMS EN WIN!

Deze maand geeft Power Unlimited vette cadeaus van Thrustmaster weg. Het enige wat je hoeft te doen om kans te maken op een van deze prijzen is een SMS te sturen.

Stuur voor 15 november een SMS (EUR 1,10 p.o.b) met de code PU WIN naar 5646 en maak kans op één van deze vette prijzen. De winnaars krijgen op 15 november een SMS bericht met de mededeling dat ze gewonnen hebben. Je mag zo vaak meedoen als je wilt.

Geschikt voor alle toestellen en alle netwerkproviders

1x

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel t.w.v. € 199,99 Het enige, echte Ferrari's Formule 1 wereldkampioenschap replica stuur!

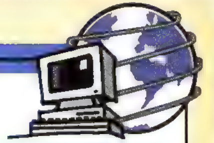




Thrustmaster 360 Modena Upad Force t.w.v € 39,99 De eerste force feedback gamepad voor de PC met Ferrari licentie

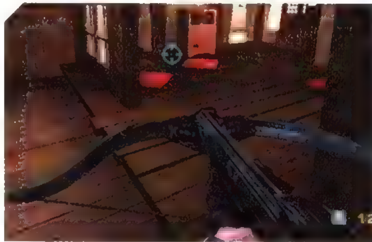
4x

ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

NO ONE LIVES FOREVER 2
Niet overtuigd door Jan's review in deze PU? Check deze fantastische download dan meteen. Maar liefst vier complete levels; waarvan twee in Japan, één in een onderwaterbasis van H.A.R.M. en de laatste in Siberië. Mad funny!
Score: ★★★★★
http://nolf2.sierra.com/



BEACH LIFE
Zon, zee, strand, zuipen, seks… wat wil je nog meer? Geinige sim met een dikke knipoog.
Score: ★★★
www.eidosinteractive.co.uk/downloads/search.html?gmid=133

HITMAN 2: SILENT ASSASIN



Zelf proberen hoe het is om een ijskoude huurmoordenaar te zijn?
Deze demo is behoorlijk tricky en geeft een goed voorproefje hoe divers je te werk kunt gaan. Tip: meteen de bezorger die aan komt lopen, wurgen!
Score: ★★★★
www.planet.nl/planet/0,1114,75_1844_1191405,00.html

PROJECT NOMADS
Het is Duits, het is weird en het is eigenlijk best oké, tenminste voor de liefhebbers van een mix tussen Crimson Skies, Stratosphere, BattleZone, RTS games in het algemeen en een nodig dosis arcade actie.
Score: ★★★
www.radonlabs.de

CONFLICT DESERT STORM
CDS vult fraai het gaatje tussen Delta Force en America's Army. Redelijk arcade maar wel met een team van vier man. Enige tactiek is vereist al zul je met deze demo-missie weinig moeite hebben.
Score: ★★★
www.pivotalgames.com



ONLINE FLASH

■ De zoveelste MMORPG is gekilled. Het betreft deze keer Midgard, een immense online game die zich af zou gaan spelen in een Noorse mythologische wereld. Officieel is het spel 'on permanent hold' gezet. Wat in gametaal dus gewoon R.I.P. betekent.

■ Waar blijft Xbox Live nu toch in Europa? De Amerikanen kunnen er inmiddels mee aan de slag en mogen meteen al allerlei extra's downloaden voor bijvoorbeeld games als NFL Fever 2003 en Crazy Taxi 3. Misschien toch maar emigreren?

■ Voor mapmakers en MOD bouwers is er heet nieuws. Het UDN netwerk heeft technische documentatie online gezet om voor UT 2003 levels te maken, 3D-models te importeren en scripts te schrijven. Je kunt het bekijken op *http://udn.epicgames.com/*




RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY
ESRB

PLAYSTATION 2

SCORE 86

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
10	8	8

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS



Stormfront Studios / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / http://lordoftherings.ea.com



JAN

■ ***One Ring To Rule Them All... Heeft EA 'The One Game' die dit najaar de charts zal overheersen? Hoe dan ook, LOTR: Two Towers is een uitzonderlijke ervaring en tegelijkertijd een mijlpaal voor de PS2.***

Fans waren er doodsbang voor; de verfilming van Lord Of The Rings. Hoe kon het meesterwerk van J.R.R. Tolkien ooit vertaald worden naar een bioscoopfilm? Drie meesterlijke boeken overzetten naar een visueel spektakel eveneens in drie delen; het leek een onmogelijke opgave. Hoe kon de sprookjesachtige wereld en de eeuwenoude strijd tussen Goed & Kwaad op even meesterlijke wijze gestalte krijgen op het witte doek? Dat moest wel fout gaan, dat kon niet anders dan heiligschennis worden...

IN DE BAN VAN HET ONMOGELIJKE

Iedereen die The Fellowship Of The Ring heeft gezien weet dat regisseur Peter Jackson het onmogelijke heeft gepresteerd. Ondanks een paar stijlbreuken, en het weglaten van een aantal personages (Tom Bombadil), was de film een feest voor iedereen die het boek koestert of dol is op fantasy.
Toen echter werd aangekondigd dat zowel EA als Vivendi LOTR games gingen maken, werden we opnieuw bang. Hoe vaak zijn games naar aanleiding van films geslaagd te noemen? Ze zijn op de vingers van een hand op nieuwjaarsdag te tellen.
De eerste voortekenen van EA's The Two Towers stemden echter hoopvol. Op de E3 waren we aangenaam verrast en later bij EA in Londen zelfs zeer positief over wat ons werd voorgeschoteld.
Echt goed spelen was er echter nog niet van gekomen. Nagelbijtend en met gespannen koppies namen Orc-adept Jan en dwerg-fetisjist Jeroen dan ook achter de PS2 plaats toen EA ons de mogelijkheid bood als eerste in de Benelux de game aan een review test te onderwerpen.

IN DE BAN VAN DE FILM

Opgewonden lieten we de eerste herkenbare beelden over ons heen komen. Klopte dit wel? We hadden toch niet per ongeluk de Fellowship Of The Ring DVD (de avond ervoor nog verplicht gekeken) er in gestopt? Dit was de prelude van de film. Hier zagen we de immense veldslagen tussen Orcs enerzijds en Elfen en Mensen anderzijds. Elrond en Isildur vechten voor wat ze waard zijn en opeens -in a split second- zitten we in het spel; film en gamebeelden gaan onopgemerkt in elkaar over. Veel tijd om bij te komen van deze overweldigende ervaring is er niet want wanneer we in het personage van Isildur zijn gekropen, komen honderden vijanden tegelijk op ons af en is het hakken of sterven.
Deze prelude doet dienst als tutorial en is tevens de inleiding voor het verhaal. Toch is deze opzet geen gimmick maar gaat 't zo het hele spel door. Voortdurend wordt de speler heen en weer geslingerd tussen filmbeelden en in-gamebeelden, en steeds valt je mond open van verbazing.
Het spel weet op deze manier de actie van de eerste en de tweede film te combineren en dus krijg je nu al stukken uit de film The Two Towers te zien, een maand voordat de eigenlijke rolprent in première gaat (18 december).

IN DE BAN VAN HET TRIO

The Two Towers speel je met drie helden; te weten Gimli, Aragorn en Legolas. Bij de meeste levels heb je de keuze met wie je speelt. Gimli de dwerg is sterk maar wat trager en vecht voornamelijk close combat met zijn botte bijl. Hij kan ook bijltjes gooien maar dat is niet zijn sterkste kant (al zul je soms wel móeten).
Legolas is snel en lenig, kan met twee dolken en zwaarden vechten en is de man met pijl en boog. Hij is minder sterk maar compenseert dat door zijn snelheid.
Aragorn is een mix tussen de twee. Hij vecht met een fraai lang zwaard maar heeft ook een boog in zijn binnenzak verstopt.


Menigeen heeft na het zien van de Cave Troll z'n broekje vol.


Deze attack is later overgenomen door de Spaanse stierenvechters als finishing move.


"Verdomme, die dolk zit nog vaster dan in een messenblok met vaginisme!"


"Zo, kleine klote kabouter; eindelijk heb ik je te pakken!"

IN DE BAN VAN JEROEN



"Baaaagghiiins, Shiiiire...", het bruut gebrul uit de keel van een van de Ringwraiths bezorgt me nog steeds kippenvel, als ik aan de film terug denk. Het boek, waar het uiteraard allemaal mee begon, ligt weer op mijn nachtkastje zodat ik iedere avond voor het slapen gaan weer een stukje kan lezen. En dan maakt het me niet uit dat het de derde keer is dat ik het verhaal tot mij neem. Dan vind ik het niet erg om nog een keer te lezen hoe de Fellowship wordt gevormd en hoe mijn favoriete karakter Gimli (ja ik heb iets met die kleine opdonders met enorme bijlen) met pure kracht de ring wil vernietigen.
Ik was dan ook in mijn nopjes tijdens de film om te zien hoe mijn held uit het boek tot leven kwam. Maar het kan nog beter, Gimli zelf zijn... Daar wil ik EA dan ook hartelijk voor bedanken.
The Lord of the Rings: The Two Towers volgt de film op de voet en neemt je mee door de Mines of Moria en Helms Deep, om maar eens twee gebieden te noemen. En ik kan Gimli zijn, lekker met de botte bijl Orcs hakken of Uruk-Hai doormidden klieven en hier en daar een bijltje gooien. Heerlijk...
En dan de muziek van de film, de soundtrack zit tot de tijd dat de game uitkomt vast in mijn CD-speler, de sfeer van de omgevingen het geluid van schreeuwende Orcs... het klopt allemaal.
Maar ook de overgang van film naar in-game is werkelijk prachtig gedaan en geeft je het gevoel dat je daadwerkelijk deel uitmaakt van het verhaal. De eerste seconden kijk je naar filmbeelden van stampende en zwaardzwaaiende Uruk-Hai om zonder enige vorm van oponthoud over te gaan naar in-game beeld.
De gameplay lijkt misschien erg hack and slash-achtig en doet denken aan een 3D versie van Golden Axe maar there is more than meets the eye. Onder de vrij eenvoudige en eenvoudig ogende gameplay schuilt een dieper gedeelte en dat zal de geoefende gamer zeker tevreden stellen. Het ziet er allemaal zeer gelikt uit en het lijkt erop dat de PS2 al haar rekenkracht inzet want ik heb nog nooit zo'n [illegible] game gezien. Dit is echt zo'n pareltje waar de PS2 eigenaren op hebben zitten te wachten.

JEROEN

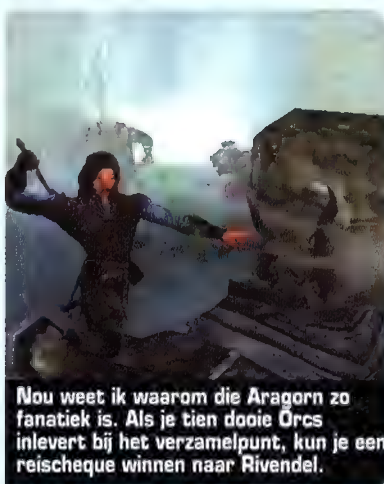




Met een boze blik en fanatisme verzet hij bergen; Gimli is de Edgar Davids onder de dwergen.



"Ja, da's heel wat knapper dan die Van Barneveld met die kleine kut pijltes."



Nou weet ik waarom die Aragorn zo fanatiek is. Als je tien dooie Orcs inlevert bij het verzamelpunt, kun je een reischeque winnen naar Rivendel.

De gameplay tussen de drie verschilt voornamelijk visueel, al kennen sommige levels wel degelijk bepaalde voorkeursbehandelingen voor een van de drie bikkels.
Al knokkend verdien je ervaring en je ervaringspunten kun je na ieder level omzetten in een special move of combo.
Hierdoor kun je weer bruter vechten, hetgeen weer meer ervaringspunten oplevert waardoor je weer betere moves kunt scoren. Een even simpel als doeltreffend concept.

IN DE BAN VAN HACK & SLASH

The Two Towers wil geen diepgravende zwaardvecht-cursus zijn en is dus redelijk arcade. Hack & Slash zogezegd, al doe je er goed aan je vechtkunsten te timen en te perfectioneren. Een beetje rondhakken is sowieso veel minder bevredigend én levert je veel minder ervaringspunten op.
Kills komen in vier gradaties. Een vijand met een Perfect killen levert veel punten op, terwijl een Fair of Good minder hoog scoort.
Met een juicy combo ziet het er allemaal veel gelikter uit en iedere keer als je een combo goed uitvoert, stijgt een blauwe healthbar. Is deze vol dan licht je wapen blauw op en ben je tijdelijk supersterk (zie ook kader).
Na ieder level heb je de keuze om van personage te wisselen. Je kunt ook teruggaan naar het gespeelde level en het opnieuw spelen om een betere score te halen. Of je gaat terug en gaat nu met Gimli de Bersker te lijf in plaats van met Aragorn.
De echte perfectionist zal alle levels met alledrie de karakters willen spelen. Op die manier ontwikkel je de (perfect nagemaakte) helden allemaal maximaal en kun je op het eind alle extra's unlocken, hetgeen het spel een instant replaywaarde geeft.

IN DE BAN VAN DE GRAPHICS

Jeroen en ik kunnen het nog steeds niet geloven. Is dit PS2 kwaliteit? Deze game laat alle concurrentie lichtjaren achter zich. Hoe Stormfront dit bij de baard van Gandalf heeft geflikt, is onbegrijpelijk. De overgangen tussen film en game, de perfecte modellering van het reisgezelschap, de soepele animaties van de Orcs en de monsters ... het is allemaal zo goed gedaan, dat je vergeet dat je een spel aan het spelen bent.
De sfeer, mede dankzij de overweldigende orkestrale muziek, is zo treffend. De mist (geen pop-up verhuller, maar sfeerverhogende factor), de brandende toortsen, de veranderende omgevingen, de schaduwen...


"Wat zouden we daarbinnen aantreffen? Nou lezertjes, ook wij branden van nieuwsgierigheid."

alles cum laude gedaan.
Ook de grootschalige vechtscènes komen perfect in beeld. Terwijl je op de voorgrond aan het vechten bent, zie je op de achtergrond honderden manschappen tegen evenzoveel Orcs vechten. Bij Helms Deep vecht je voor je leven terwijl gekatapulteerde brokstukken naast je neer ploffen, brandende pijlen langs je oorlelletje suizen en de vijanden met hordes tegelijk de kasteelmuren bestormen. Onwaarschijnlijk fraai.
Een ander gedenkwaardig moment is het gevecht met de Cave Troll in Balin's tombe. Dit beest is reusachtig en probeert jou met een enorme knots als een vlieg te pletten om je vervolgens met een stalen ketting tot moes te rammen. Fabelachtig knap gedaan en de nieuwe standaard voor de grafische kwaliteit van PS2 games.

IN DE BAN VAN HET EINDOORDEEL

Dit alles maakt The Two Towers een even unieke als lastig te beoordelen game. Ben je iemand die helemaal gek is van het boek dan zal de game slechts facetten van die fantasiewereld tot leven toveren en kun je misschien beter wachten op Vivendi's proeve van bekwaamheid.
Fans van de film, en dan vooral van de brute vechtscènes, zullen op hun beurt niet weten wat hen overkomt. Ze beleven de game-annex-film ervaring van hun leven.
Een ander facet is de lengte van de gameplay. Ik voorspel veel klaagzangen want in Easy is LOTR: The Two Towers voor een hardcore gamer redelijk snel uit te spelen. Echter, op Hard wordt het toch een ander verhaal; dan volstaat domweg knopjes rammen niet meer en zul je uitgekiend moeten vechten.
Daarnaast zit The Two Towers vol extraatjes zoals interviews, artwork, The Making Of, gesprekken met de filmcast en ga zo maar door. Sommige onderdelen zijn meteen al te bekijken, andere kun je alleen openen als je bijvoorbeeld niveau 10 met Legolas hebt bereikt.
Ook een geheime missie en geheim(e) karakter(s) staan als beloning te wachten en zijn reden genoeg om de game nog eens te spelen. En je kunt wel raden met wie je het avontuur opnieuw mag beleven. Dit soort verlokkelijke goodies dwingen je om de levels meerdere keren over te doen met verschillende karakters.
Al met al hebben Stormfront en EA een uniek stuk entertainment neergezet dat misschien puur als game niet revolutionair is, maar qua totale package, presentatie én beleving een hele nieuwe dimensie aan videogames geeft. En ja, het had van mij ook allemaal net iets langer gemogen maar dat neemt niet weg dat iedere gamer die dit speelt absoluut


Henkbo Wingard zong het al: 'met de vlam de pijp uit'.


"Stop nou eens met dat zingen Aragorn. Je komt toch niet in die nieuwe Joop van de Ende musical: De Drie Musketiers.


"Haha, man rot toch op met dat cocktailprikkertje van je. Daar flos ik m'n tanden mee!"

ADVANCED MOVES / COMBOS

Tijdens het hakken en beuken kun je heel wat special moves verdienen. Afhankelijk van de experience die je opdoet. Gebruik je ze veelvuldig en voer je ze bekwaam uit dan zal je wapen oplichten (let op je Rage meter) en ben je tijdelijk sterker. Bovendien verdien je in deze hoedanigheid (let op je wapen) veel meer experience points. De game daagt dus uit om de combo's vaak en zonder fouten uit te voeren. Per experience level krijg je meer complexe maar ook coolere moves voor Gimli, Legolas en Aragorn, zodat die al snel als een ware Dante uit Devil May Cry kelen doorslicen, magen doorboren en harten doorspiezen. Looking good, looking good.

TOLKIEN'S INVLOED

J.R.R. Tolkien had nooit kunnen bevroeden wat hij allemaal met zijn fantasy epos teweeg zou brengen. Naast invloeden op de literatuur en film, is Tolkien's gedachtegoed al jaren terug te zien in computergames. Warhammer en Warcraft zouden misschien nooit bestaan hebben zonder In de Ban van de Ring. Hetzelfde geldt voor het RPG genre op zich.
Niet voor niets heet het eerste boek The Fellowship (Of The Ring). En dat is negen van de tien keer precies wat je doet in RPG's: samen met een reisgezelschap op pad gaan om Orcs en Trollen te bevechten. Tolkien heeft dwergen, magiërs en elven wereldberoemd gemaakt en veel games zijn daar schatplichtig aan.
Het enige dat me niet lekker zat zijn de huidskleurtjes van de Orcs. Door Warcraft was ik er altijd heilig van overtuigd dat Orcs groen waren. Totdat ik ze op het grote bioscoopscherm opeens donkerbruin en zwart door het beeld zag brullen. Dat was wel even wennen.


"Mmmmmmm, nee... die van mij is toch groter."

OOK DE PU REDACTIE HAD VAN DIE ENE RING GEHOORD EN ONDER LEIDING VAN GANDED LIEP HET HELE ZOOITJE DAN OOK OVER DE HEIDE OP ZOEK NAAR DIE ENE RING DIE HEN HET MACHTIGSTE BLAD VAN DE BENELUX ZOU MAKEN.

ONDANKS DE VERTRAGING (PIPSKATE WAS WEER EENS LATE) WERD HET EEN VROLIJKE WANDELING. VOORAL GYMJEEJEE WAS VROLIJK OMDAT IE HET VOORGEVOEL HAD DAT IE OP 'T LAATSTE PLAATJE DE RING OM Z'N DUIM ZOU HEBBEN.



SAMJEN EN PIPSKATE KNEPEN ER STIEKEM TUSSENUIT OM EEN PEUKIE TE DOEN EN EEN BORRELTJE TE DRINKEN. ZE HADDEN DE MUTS VAN GANDED GEJAT EN DAAR ZAT HEEL VEEL [illegible] IN VERSTOPT. ([illegible])

WIL JIJ EVEN IN MIJN ZAK GRAVEN.

SORRY MAAR NOOIT OP MIJN EERSTE AFSPRAAKJE.

NIET DIE ZAK MAAR DEZE ZAK, SUF!

DAT IS EEN TOVERMUTS. MUTS GEEN ZAK, ZAK.

THE LORD OF THE RINGS

The Fellowship of PU

SLOBBER, SMILE SLURP.

GATVER, DAT VOELT NIET ZO ALS TOEN DIE VLEERMUIS OP M'N PAN KAKTE

WAT HEB JE AAN DAT STELLETJE SNOTNEUZEN ALLES MOET JE ZELF DOEN TEGENWOORDIG.

EN WAAROM IS MIJN HAAR BRUIN? TOCH DIE BAARD EENS OPSTROPEN ALS IK NAAR DE PLEE GA.

ONDERTUSSEN ONTMOETTE FRODO [illegible] EEN ELF DIE ZIJN KALE KALLETJE WEL LEKKER VOND. DAN MOET JE NIET FRODO HEBBEN WANT DAT PIKT HIJ NATUURLIJK NIET. GELUKKIG WAS LEGONIELS IN DE BUURT.

GANDED VOND DE ENE RING. HIJ ZAT AL 40 JAAR VERSTOPT IN ZIJN EIGEN BAARD.

KUT MIJN HAAR.

PLANG

PLING

ZO BEN IK FF BLIJ DAT IK EEN LELIJKE ORC BEN.
O SHIT DAAR IS DIE DVD BITCH.

HELAAS VOOR FRODO KNAPTE DE [illegible] KALE F KON NIET MEER GEHOLPEN WORDEN. EN HIJ HAD NOG EEN PROBLEEM WANT DARC KWAM ER OOK NOG AAN.

IK VOEL ME NET ALS XENA... JALALALILA OFZOW.

GELUKKIG VOOR KALE F WAS DAAR ARWELLE MET EEN HEEL KLEIN MES EN HAAR 'THE STRENGTH TO KILL THEM ALL'

IK ZIE GEEN STEEK.

LEGONIELS, GYMJEEJEE EN [illegible] KWAMEN ELKAAR GELUKKIG TEGEN IN DE DARKROOM VAN DISCOTHEEK [illegible]. DAAR ZOCHTEN ZE NAAR DE RING. ALLEEN ZAGEN ZE GEEN STEEK.

ZWAAR HE LEGONIELS? MAN, JE HEBT JE BOOG NOG IN Z'N ACHTERUIT STAAN! HIHIHIHI

NIET ZEUREN, IK BEN WEER EEN PLUK HAAR KWIJT VOOR MIJN BOOG.

BETER EEN RING OM JE DUIM DAN EEN TONGZOEN VAN EEN CAVE TROLL.

JA BEDANKT GYMJEE JEE

HOE GYMJEEJEE AAN DEZE RING IN DE DARKROOM IS GEKOMEN WILLEN WE NIET WETEN. GELUKKIG ZAT GANDED LANG EN BREED THUIS MET DE ECHTE RING. EN ZO GESCHIEDDE HET: POWER UNLIMITED WERD HET MACHTIGSTE BLAD VAN DE BENELUX.

WORDT VERVOLGD

Digital Anvil / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/bruteforce XBOX

JAN VERWACHT: Q4 2002

Binnenkort heb ik de uitgebreide review voor je, maar voor nu moet je het doen met de eerste indrukken van een game waarin de kogels je letterlijk om de oren vliegen...

BRUTE FORCE

Na Halo is de shooterfan er karig vanaf gekomen op de Xbox. Gelukkig komt daar langzaam verandering in. TimeSplitters 2 is in tha house, Medal of Honor en Unreal Championship gloren aan de horizon en zeer binnenkort komt Brute Force de gelederen versterken.
In deze squad based shooter ga je op pad met een team van de Confed Navy Special Forces in het jaar 2340. Dat betekent veel schietgeweld in science-fiction settings met over-de-top wapens, maar ook de nodige tactiek en planning is vereist. Denk bij de term squad nu niet meteen aan planningen van het kaliber Rainbow Six, want het wisselen tussen de vier verschillende leden gaat echt kinderlijk eenvoudig. Via simpele icoontjes (onderdeel van een iets uitgebreide maar heerlijk uitvoerbare Halo besturing) geeft één man de drie andere commando's orders, maar ook zonder deze aanwijzingen doen ze prima hun ding.
De vier bikkels waarmee je mag knallen zijn de gunner Tex, de stealthy scout Hawk, de buitenaardse spierbal Brutus (een soort Kermit de Kikker meets The Hulk) en de vrouwelijke android én sluipschutter Flint.

KLONEN

Ieder teamlid heeft zijn speciale vaardigheden en het is verstandig eerst een beetje de boel te verkennen voordat je gun-ho stijl de baddies over de kling jaagt. Het grappige is dat wanneer een van je teamleden het loodje legt, je hem of haar terug kan halen via klonen. Uiteraard is de kloon optie beperkt, dus gebruik de vier karakters niet meteen als kanonnenvoer.
Bovendien worden de vier vuurvreters beter naarmate je ze meer en succesvol gebruikt. Het loont dus om je team in leven te houden.
Grafisch is Brute Force behoorlijk imposant. Het spel gebruikt bijna overal bump mapping en de futuristische en planetaire omgevingen zijn gedetailleerd, open en weids. De lichaamsanimaties van de vier helden zijn echt subliem gedaan en ook de standaard rook- en lichteffecten zijn juist alles behalve standaard!
Zowel fraai ontworpen indoor als outdoor locaties lenen zich voor verschillende strijdtonelen waar dan weer de sluipschutter de voortrekkersrol opeist en dan weer Hawk (die tijdelijk onzichtbaar kan worden) het initiatief neemt.
Neem daarbij het gegeven dat je de hele game in co-op samen met een maat kan voltooien en de wetenschap dat ook diverse deathmatch opties niet ontbreken en je hebt de third-person actionthriller waar de Xbox bezitter op heeft zitten wachten. Volgende maand kijken we of Digital Anvil al haar beloftes heeft ingelost.


"Huh, sprong m'n beha-bandje of hoorde ik een aambei kopjes geven?"


Nee, da's er niet bepaald eentje uit de Muppet Show.


'Bereikt het gras de hoogte van twee kontjes, dan vallen er heel veel gewondjes.'

Radical Entertainment / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://darkangel.sierra.com XBOX / PLAYSTATION 2

JAN VERWACHT: Q4 2002

Na Buffy is er een nieuwe babe in town die slechteriken op stijlvolle wijze een pak slaag geeft. Eveneens gebaseerd op een tv serie is het nu de beurt aan Dark Angel.

DARK ANGEL

In Amerika is de show alweer gecanceled en dat is jammer want de stoere, voornamelijk in het zwart geklede, dame mocht er wezen.
Net als in de serie speel je Max; een genetisch gekloond meisje dat samen met nog honderden kinderen in een gevangeniskamp haar jeugd heeft doorgebracht, met als doel opgevoed te worden tot super soldaat. Max ontsnapt uiteindelijk samen met een paar lotgenoten. Wat volgt is een grimmige zoektocht naar Max' zus in het donkere Seattle van de 21e eeuw.
Uiteraard zijn haar bedenkers naar Max op zoek en lopen er ook de nodige lamzakken door de donkere steegjes van Seattle die solliciteren naar een verbrijzelde kaak en een paar blauwe ogen.
Doordat de zieke wetenschappers met de genen van Max hebben lopen rotzooien, heeft ze speciale vaardigheden. Ze vecht als een superheld en is leniger dan een sliert gekookte spaghetti waardoor ze de meest acrobatische kicks en klappen uitdeelt.

GUERRILLA

Max kan in de lucht 360 graden om haar as rollen, tegen muren oprennen en een achterwaartse salto maken of in een keer een versnelling naar voren maken met een mid-air kick. Dit zijn slechts een paar voorbeelden van moves die je in combinatie met regulier schop- en slagwerk kan uitbouwen tot waanzinnige vechtpartijen. De versie die ik speelde, voelde echter nog wat onevenwichtig waarbij de moves enigszins lukraak tot stand kwamen.
Heb je genoeg bad guys blauw gebeukt dan vult je Rage meter zich en kun je met één enkele stoot een heel groepje vijanden ineens van je af slaan.
Visueel cool zijn de onaangekondigde Matrix momenten waarin alles om je heen tijdelijk bevriest of je acties in slowmotion in beeld komen. Je hebt hier zelf geen invloed op maar het ziet er erg gelikt uit.
Volgens Radical is Dark Angel meer dan alleen maar third-person knokken en spelen stealth en puzzelen tevens een grote rol. Dit laatste waag ik te betwijfelen al kun je wel je vijand vanachteren besluipen en zijn nek met een klinkende knak breken. Origineel is het allemaal niet maar door het beukwerk en de lekkere chick kan het best wat worden met Dark Angel.


Je ziet 't, het is een preview; die trap is bijvoorbeeld nog niet helemaal af.


Soms hoeft 't helemaal niet hard... als je de juiste plek maar weet.


Heeft ze allemaal geleerd van Pipi Langkous.

Disney Interactive & Squaresoft / Sony / Colombia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.squaresoft.com

PLAYSTATION 2

JEROEN [redacted] VERWACHT: 22 NOVEMBER

De magie van Square en de betovering van Disney levert iets heel bijzonders op.



KINGDOM HEARTS

's Werelds beste RPG maker en 's werelds beste tekenfilm ontwikkelaar slaan de handen ineen, dat moet haast wel een topproduct opleveren...

Op de E3 had ik al even kort mogen proeven van Kingdom Hearts. Proeven ja, want aan echt dineren kom je niet toe op een drukke beursvloer. Blij verrast was ik toen onlangs tussen de post de preview versie van Kingdom Hearts stak. Nu kon ik eindelijk ongestoord in de bureaustoel achteroverhangen, sterker nog ik nam de game mee naar huis om na een dagje redactie tot in de late uurtjes te genieten. En dat deed ik, met volle teugen zelfs.

TINTELEND GEVOEL

Kingdom Hearts moet het niet zozeer hebben van de diepe verhaallijn maar vooral van de Disney magie die Square op je televisie tovert. Zelden heb ik Disney games gezien waarin mijn helden zo goed uit de verf kwamen als in deze titel. Tijdens het spelen snoof ik als het ware die betoverende sfeer op... heerlijk.
Je eerste ontmoeting met de hoofdpersoon Sora, is ouderwets Square, maar ook de eerste stappen die je zet...de teksten, de muziek; het voelt allemaal zo vertrouwd aan en toch ook weer niet. De karakters hebben een bijzonder frisse look met expressies die daarbij horen, zonder dat het onnatuurlijk aanvoelt.
Kingdom Hearts geeft je op momenten een warm gevoel van binnen. Momenten die je koestert. Neem een kijkje in het boek van Merlin en je wordt verkleind tot je een paar centimeter hoog bent. Zo groot dat je over de bladzijdes van het boek kunt lopen.
Kijk je heel goed, dan zie je dat onder jouw voeten het 100 Acre Forest zichtbaar is. En de Disney ingewijden onder jullie weten natuurlijk dat je dan door het bos van Winnie The Pooh wandelt. Al snel kom je de rondbuikige oranje teddybeer dan ook tegen, zittend op een boomstam in zijn vertrouwde denkhouding (arm over zijn buikje, met zijn andere arm erop leunend terwijl hij met zijn vuist tegen zijn slaap aan tikt) "think, think, think," mompelend. Een ander fraai voorbeeld kom je tegen in de wereld van Hercules. Na een aantal simpele gevechten loopt ineens een van de stoerste helden uit de Final Fantasy reeks langs... Cloud Strife. Het tafereel wordt werkelijk prachtig in beeld gebracht. Het is alsof je er zelf staat en jouw grootste idool langsloopt. Je krijgt spontaan heimwee naar Final Fantasy 7.
Vaak had ik het gevoel als een kind in een snoepwinkel, je wilt alles hebben. Je wilt de figuren die je tijdens je reis ontmoet in je armen sluiten zoals je dat ook deed als kleine jongen tijdens een Disney film.

REALTIME

Iedere keer dat Square met een RPG op de proppen komt, hopen we hier op de redactie op iets nieuws en dit keer worden we dan eindelijk op onze wenken bediend! De turn-based gevechten zijn geschiedenis en vervangen door realtime knokpartijen.
Je kan dus nu al hakkend om je vijanden heen rennen, springen en rollen of van een afstandje magische spreuken op je tegenstanders loslaten.
Het enige nadeel aan deze vrijheid is de camera. De game is voor de verandering helemaal 3D in plaats van de voorgerenderde achtergronden maar hoewel jij de controle over de camera hebt, neemt het ding in het heetst van de strijd helaas vaak verkeerde standpunten in waardoor je meer met je camera vecht dan met je vijanden.
Over het gevechtssysteem, de karakters, de werelden, de opdrachten, puzzels en de random battles (ze zijn er nog, alleen kun je dankzij de realtime battles van ze wegrennen) lees je volgende maand meer. ◄


"Ben ik nou gek of zie ik daar een klein olifantje met enorme oren vliegen?"


"Ik zei nog: Donald niet knokken, je bent maar in je eendje. Hahahaha."



Wil hier niet de slimbo uithangen, maar op de ene klok is 't kwart voor en op de andere kwart over twaalf...


Nee Zware Jongens heeft ze niet, maar alles liever dan Oma Duck.


"Nee jongens Pinokkio komt niet buiten spelen, daar hout hij niet zo van. Hahahaha."



AFLEVERING 9
Maandag 6 januari 18.30 uur
Dinsdag 7 januari 22.00 uur
Zaterdag 11 januari 02.00 uur*
Zondag 12 januari 15.00 uur

AFLEVERING 10
Maandag 13 januari 18.30 uur
Dinsdag 14 januari 22.00 uur
Zaterdag 18 januari 02.00 uur*
Zondag 19 januari 15.00 uur

* Let op: Dit is dus de nacht van zaterdag op zondag!







GAMEKINGS

UITZENDTIJDEN GAMEKINGS BEKEND

Vorige maand hebben we verklapt wat onze TV plannen zijn. Er komt een nieuwe gameshow waar de Power Unlimited redactie aan meewerkt. Het programma heet GameKings en wordt wekelijks uitgezonden op The Box. Deze maand hebben we heet nieuws voor je; we weten namelijk wanneer het programma wordt uitgezonden. Kijk je even mee?

AFLEVERING 1
Maandag 11 november 18.30 uur
Dinsdag 12 november 22.00 uur
Zaterdag 16 november 02.00 uur*
Zondag 17 november 15.00 uur

AFLEVERING 2
Maandag 18 november 18.30 uur
Dinsdag 19 november 22.00 uur
Zaterdag 23 november 02.00 uur*
Zondag 24 november 15.00 uur

AFLEVERING 3
Maandag 25 november 18.30 uur
Dinsdag 26 november 22.00 uur
Zaterdag 30 november 02.00 uur*
Zondag 1 december 15.00 uur

AFLEVERING 4
Maandag 2 december 18.30 uur
Dinsdag 3 december 22.00 uur
Zaterdag 7 december 02.00 uur*
Zondag 8 december 15.00 uur

AFLEVERING 5
Maandag 9 december 18.30 uur
Dinsdag 10 december 22.00 uur
Zaterdag 14 december 02.00 uur*
Zondag 15 december 15.00 uur

AFLEVERING 6
Maandag 16 december 18.30 uur
Dinsdag 17 december 22.00 uur
Zaterdag 21 december 02.00 uur*
Zondag 22 december 15.00 uur

AFLEVERING 7
Maandag 23 december 18.30 uur
Dinsdag 24 december 22.00 uur
Zaterdag 28 december 02.00 uur*
Zondag 29 december 15.00 uur

AFLEVERING 8
Maandag 30 december 18.30 uur
Dinsdag 31 december 22.00 uur
Zaterdag 4 januari 02.00 uur*
Zondag 5 januari 15.00 uur

EERSTE AFLEVERING
Nou, we hebben er zin in. We weten nog niet veel van de eerste aflevering behalve dat we behoorlijk wat aandacht zullen besteden aan Colin McRae 3. Boris en Dre waren naar Nice waar ze vandaag de dag nog op zoek zijn naar het wrak van de Ford Focus dat ze, total loss gereden, in de bergen hebben laten staan. Meer daarover lees je ook verderop in deze Power Unlimited.



WWW.GAMEKINGS.TV
GameKings heeft ook een website. http://www.gamekings.tv. Let op. Dus niet .nl want dat is wat anders. Op de Gamekings.tv site zul je een uitzendschema vinden en natuurlijk kun je er contact opnemen met de redactie van GameKings.
Het Forum van de Powerweb site is hetzelfde als het GameKings forum dus dat wordt hopelijk nog groter.





EA Sports / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.nl

PLAYSTATION 2

JEROEN



[redacted]

VERWACHT: EIND OKTOBER

EA Sports lijkt met deze game op de juiste weg te zijn, nu maar hopen dat er in de blessuretijd geen gekke dingen meer gebeuren.



FIFA 2003

Als de eerste Sinterklaas folders in de bus worden gedeponeerd en de zakken pepernoten hun plekje vinden in de supermarkt dan begint het bij vele footie-liefhebbers te kriebelen: een nieuwe Fifa game is in aantocht!

Oké oké ik geef het toe, ik was weer wat sceptisch bij de woorden dat de nieuwe FIFA anders zou zijn dan de voorgaande jaren. Ieder jaar maken we op de redactie grapjes over of ze dit jaar nog rondere nopjes onder de schoenen hebben gemaakt, dat de bal nu echt lek te trappen is, of dat de veters van de voetbalschoenen losraken bij spelers die op de kleuterschool nooit hun strikdiploma hebben gehaald.
Dat laatste zal ik overigens maar niet te hard roepen, stel je voor dat iemand van EA Sports het hoort. Zie je het straks terug in FIFA 2004.
Dat ik wat sceptisch was, was overigens geheel onterecht. FIFA lijkt namelijk op de goede weg.

INTUÏTIEF

Tijdens een gezellig dagje EA hoofdkantoor te Londen viel mij al op dat de mannen achter de FIFA reeks er nu eindelijk van op de hoogte zijn gebracht dat een bal niet aan de voet plakt. Een rondje om je as draaien terwijl de bal aan de voet lijkt gelijmd is verledentijd. De speler beroert bij iedere beweging die hij maakt de bal, zodat de lederen knikker er steeds goed voor ligt. Het ziet er allemaal wat geloofwaardiger uit, alsof ze eindelijk eens goed gekeken hebben naar Pro Evolution Soccer.
Iets anders dat ook de prullenbak in verwezen is, is de door mij zo gehate stippellijn. Je weet wel die puntjes op het veld die aangaven waar een speler naar toe zou gaan hollen. Het is allemaal weg, het voetballen wordt weer intuïtief.
Jij als speler neemt de beslissing, waar stuur ik de bal naar toe en met hoeveel kracht? Pass ik Giggs in de voeten, zodat hij de bal naar Van Nistelrooy kan spelen die een overstapje maakt omdat Beckham eraan komt sprinten voor een verwoestend schot. Dit soort combinaties heb je met een paar drukken op de knoppen voor elkaar.
Ook het uitvoeren van schijnbewegingen verloopt, dankzij de besturing die onder het rechterpookje zit, een stuk soepeler. Sta je dichtbij een tegenstander dan geef je een tik tegen het pookje en je speler voert een schaar of een ander trucje uit.
Het pookje geeft eveneens meer controle over de bal, zo kun je 'm een klein stukje voor je uit spelen als je aan het sprinten bent. Of je tikt 'm langs een tegenstander zodat hij te laat is met een tackel en dus een overtreding begaat. Het voelt, hoe zal ik het zeggen, allemaal wat lekkerder aan.

20 TEGEN 1

Let op ik zeg lekkerder, niet makkelijker; de nieuwe FIFA laat je aanzienlijk harder werken voor je doelpunten. Verwacht dus geen onwerkelijke uitslagen meer van 20 tegen 1.
FIFA is op weg om ons een heerlijke voetbalgame voor te schotelen met de bijbehorende likkebaardende graphics.
Ik heb ooit een keer op de redactie geroepen dat TIF 2002 de ultieme graphics had en dat FIFA er een puntje aan kon zuigen, nou die woorden neem ik bij deze terug. Wat ziet deze game er nu al goed uit! Iedere speler is tot in de kleinste details herkenbaar en alle roosters zijn up to date. Dus Litmanen zit bij Ajax, Diouf bij Liverpool en zelfs Ronaldo (zonder zijn belachelijke kapsel) bij Real Madrid.
De voetballiefhebber kan zijn hart ophalen, de Nederlandse voetbalfan heeft echter pech want van de hele Nederlandse competitie zijn alleen Ajax, PSV, en Feyenoord van de partij. Geen AZ, NAC, Excelsior.... kleine domper dus.



Zelfs de bal is van het goede type. Alleen is die bij mij in de schuur een ietsie pietsie ronder.



Dit is nu de man die de voetbalschoen z'n tweede naam gaf: giggsen.



Ook zonder bril zou Davids zichzelf nog herkennen.

BORIS

Infogrames nodigde ons onlangs uit in Londen voor haar zogenaamde Developer Evening. We kregen een viertal games voorgeschoteld die gebaseerd zijn op de filmlicenties die Infogrames vorig jaar heeft binnengehaald. Onze eerste indrukken willen we jullie natuurlijk niet onthouden.

NIET TE FILLUMMUUH

TERMINATOR: DAWN OF FATE / PS2 / XBOX



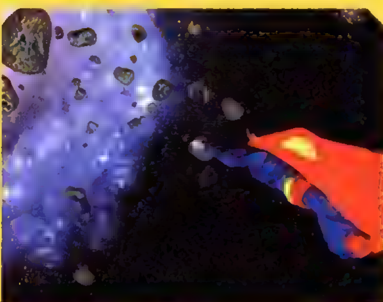




Een game waar ik hoge verwachtingen van heb, is Terminator: Dawn of Fate. Het verhaal speelt zich af voor de eerste film en heeft dus niets te maken met de aanstaande Terminator 3 film. Dat is goed nieuws want des te meer kans krijgt het spel om origineel te zijn.
De gameplay doet sterk denken aan de actie uit Devil May Cry: veel knallen en springen en dat alles overgoten met een soort Hong-Kong-over-the-top sausje. De setting van het spel is 2027 en de oorlog met SkyNet staat centraal.
Die toekomstige wereld is goed gemaakt en de beelden uit de eerste twee films komen op verschillende manieren terug in het spel. Toch was ik een beetje teleurgesteld dat het spel zich niet vandaag de dag afspeelt. Per slot van rekening draait het verhaal om die futuristische robot die hier verslagen moet worden. Daar zit de spanning in.

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL / XBOX

Na de schier eindeloze reeks superman games die zo kut waren dat de licentie voorgoed waardeloos leek, besloot Infogrames om het toch nog maar een keertje te proberen met Superman: The Man of Steel.
Een redelijk interessante Superman game die wij met gezonde scepsis bekeken. Het lijkt ons namelijk onmogelijk om na al die troep nog met een dope Superman game aan te komen. Toch zag de game van Infogrames er best wel mooi uit. De gameplay bleef voor ons echter erg vaag. Beetje vliegen hier, beetje schieten daar. Toch niet veel nieuws onder de zon dus...







SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS / PS2

En dan was er nóg een Superman game: Shadow of Apokolips. Deze game is helemaal opgetrokken uit cell shaded graphics en dat geeft een heel leuk effect aan het spel. Maar er is nog een veel groter voordeel, want omdat cell shaded graphics geen of veel minder gebruik maken van texture ram, blijft er meer geheugen over om levelinformatie in de PlayStation 2 te proppen. De levels zijn dus ook heel erg groot.







Verder is het meer van hetzelfde. De wereld wordt bedreigd en het is knokken geblazen voor Superman. Gelukkig heeft hij maar liefst veertien enorme levels de tijd om het kwaad te verslaan en zitten er niet minder dan twintig hele minuten geprerenderde verhaallijn in het spel. Nou, nou; het moet ook niet veel gekker worden.

GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS / NGC

En dan was er nog de license van Godzilla. Het heeft niets te maken met die gare Godzilla game die ooit op de Dreamcast is verschenen. Nee, dit is meer een beat'em up die lijkt op de gouwe ouwe hit Rampage.







Er zijn verschillende monsters waaruit je kunt kiezen en vervolgens is het de bedoeling dat je elkaar in een Japanse stad in elkaar trapt. Je kunt hele huizenblokken naar elkaar gooien en zelfs een paar olietankers. Heel indrukwekkend en toen ik deze game tegen een paar Zweden kon spelen, was het dan ook dikke pret. Het is echter typisch een multiplayer game want nu ik de preview versie alleen thuis speel, vind ik het opeens een stuk minder boeiend allemaal.



Maar dat had je waarschijnlijk al aan voelen komen.
De nadruk van publisher Ubi ligt echter duidelijk op de Xbox-versie; die zal eerder uitkomen en waarschijnlijk wat extra downloads bevatten (missies, levels).
Splinter Cell zal op de PC voor 99% zeker geen multiplayer krijgen.



ECTS 2002: THE MAIN EVENT

Waarom ze de ECTS nog organiseren is ons een compleet raadsel. De vorige aflevering was al kut, maar dit jaar sloeg alles. Het evenement was voor de pers enkel nog een excuus om drie dagen schaamteloos lam te gaan, zo weinig was er te zien. Ed legde Jan, Jeroen en J.J. echter een alcolholverbod op en wist zo toch nog twee pagina´s gamenieuws af te dwingen.

Treurig om een show, die een paar jaar geleden nog met hoofdletters in onze agenda´s vermeld stond, zo te zien afglijden. Het is een slap aftreksel van de E3 geworden. En dat terwijl we met goede moed naar de ECTS waren vertrokken. Persberichten meldden immers dat alle grote publishers standruimte hadden geboekt. Yeah right, als je één vierkante meter met vier muurtjes er omheen als stand beschouwt... Bedrijven als Eidos, Infogrames en Midway deden hun ding in hokjes, waar je gedwongen lijfelijk contact had met zwetende Duitse journo's in Industry Giant shirts. Geen Xbox-show, geen Nintendo-show, nauwelijks nieuwe games, Sony had wel een coole consumershow, maar geen Sony party, geen babes...
Let's face it; de show ligt gewoon te dicht op de E3. Het is voor developers onmogelijk om binnen tweeënhalve maand een nieuwe demo te maken. Dus moeten ze kiezen, en dat is niet moeilijk; de VS is een veel belangrijker afzetmarkt dan Europa.
Als gevolg daarvan werden wij opgescheept met oude games, onbekende Oost-Europese developers die in steenkool Engels hun spel aanprezen, Koreaanse meuk waar zelfs Guus Hiddink niets meer van zou kunnen bakken én enkele verrassingen. Onze journalistieke vaardigheden (kuche) werden derhalve tot het uiterste getest. Zie hier het resultaat.

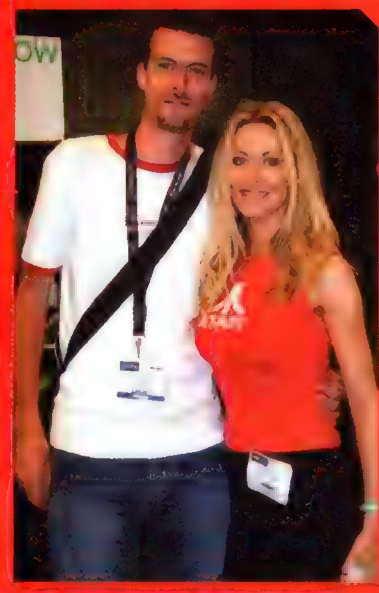
SPLINTER CELL / PC

Als eerste Nederlandstalig blad zag PU bewegende beelden van de PC-versie van Splinter Cell. Gingen de kaken bij de Xbox versie al naar beneden, het kunstgebitje kletterde hier op de vloer: Doom III kwaliteit!
Niet uit onwil maar de gameplay is gewoon te stealth-achtig voor de bestaande multiplay-varianten. Mogelijk komt er mettertijd wel een extra patch.
Wij vonden Splinter Cell met afstand dé game van de beurs en dat zag de rest van de journo´s gelukkig ook zo. Het spel werd Game of the Show.

XENUS / PC

De natte droom van elke gamejournalist is naast intiem lichamelijk contact met een boothbabe, het ontdekken van een sleeperhit; een onbekende game zonder publisher. Third person action RPG Xenus is zo´n game. De maker heet Deep Shadows, komt uit Rusland en ze zijn bezig een stukje Columbia te creëren... met een realtime omvang van 25 bij 25 kilometer.
Je kunt je in die wereld geheel vrij verplaatsen met trucks, jeeps en heli's in de rol van Kevin Myers, wiens zus is ontvoerd door een aantal doorgesnoven types. Vanzelfspre-

WAAR WAREN DE BABES?



Waarschijnlijk is je elfde vinger inmiddels 4 centimeter gekrompen bij de aanblik van al het mannelijk schoon onderaan deze pagina's. Ach weet je, babes waren er nauwelijks en bovendien doen alle bladen ons inmiddels na met een boothbabes collage (en niet alleen daarmee), dus we willen een nieuwe trend zetten. Daarom een collage van de lelijkste aanwezige journalisten: welcome in Dork City.

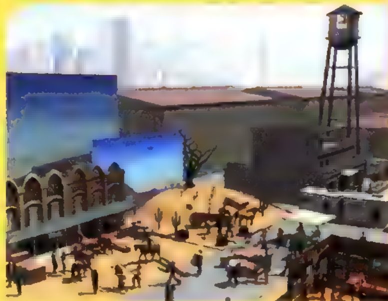




kend ga je op zoek naar haar.
Je doet dit op legale of illegale wijze. Of je praat met veel mensen, gaat met de politie op pad etc, of je sluit je aan bij andere gangsters en rooft het losgeld bij elkaar.
Xenus zag er fraai uit met zeer realistische bosrijke omgevingen en een immens gevoel van vrijheid. Onze eerste reactie zegt wat dat betreft genoegt: "als we hier nu eens konden multiplayen".
We hopen oprecht dat Xenus een publisher vindt.

THE MOVIES / PC

Gelukkig weten sommige unieke developers een tegenvallende ECST in een klap goed te maken. Peter Molyneux ontbood ons in een hotel vlakbij de beurs voor een exclusieve look op twee projecten.
De eerste was Black & White 2 maar de voor ons compleet nieuwe game was The Movies. In deze sim run je als studio-eigenaar een filmstudio van de eerste 'stomme' films tot de hightech rolprenten van de toekomst.
Het unieke aan deze game is dat je zelfs deels het script bepaald en per film kan kiezen uit honderden verschillende acteurs die allemaal hun eigen gedragingen hebben. Naast het feit dat je in God mode over je studio kijkt en op macro niveau sets bouwt, acteurs en ander personeel inhuurt en je financiën op orde brengt, kun je ook inzoomen tot op de set en het verloop van de films bepalen. Hoeveel geweld stop je in de film, hoeveel romantiek etc etc. Deze elementen zijn ingame en in real-time te veranderen waarna je meteen het resultaat ziet.
Na afloop kun je een scène van 20 minuten inkorten naar eigen smaak en kijken hoe het er in de bioscoop uit gaat zien. Deze scènes plak je eenvoudig aan elkaar en kun je als moviefile naar je vrienden mailen.



Door de hoeveelheid verschillende karakters en de vrijheid van het spel krijg je dus per gamer steeds anders getinte scènes. De cartoony stijl onderstreept de ironische, frisse en originele aanpak van dit spel.

GP32

De GP32 is de nieuwe handheld van het Koreaanse Gamepark (zie PU 9). Op de ECTS konden we er voor het eerst mee spelen. Qua feel, uiterlijk en besturing doet het erg aan de GBA lijken. Echter, dankzij de backlight functie en de grote rekenkracht zijn de beelden op het scherm duidelijker.
Verder hang je de GP32 zo aan de PC, fungeert het ook als MP3-speler en zorgt de infraroodfunctie voor multiplayen zonder linkkabel.
Het apparaat kent slechts twee minpunten. Er bestaan alleen maar vage Koreaanse games voor en de GP32... wordt hier natuurlijk nog niet uitgebracht. Zucht, nog even en we gaan verhuizen.



Y-PROJECT / PC

Y-Project is de naam van een originele shooter van Duitse makelij, waar ook de nodige RPG elementen doorheen zijn geroerd. Het spel maakt gebruik van de Unreal Warfare techniek en kan onder ander bogen op de Karma physics engine. Hierdoor zijn kratten, rotsen en andere objecten, almede mensen realistisch onderhevig aan zwaartekracht. Als resultaat vallen slachtoffers net als in real life ter aarde en zijn er meerdere vormen van schade toe te brengen.
Een andere vernieuwend element is het gebruik van DNA van uitgeschakelde slachtoffers waarmee je skills kan brouwen.
Daarnaast maakt het uit of je als Wetenschapper of als Militair tegen insecten en aliens in actie komt. Afhankelijk van de kant die je kiest, veranderen de wapens en tools die je tegenkomt én reageren NPC's verschillend op je gedrag. Wij houden dit kunstukje scherp in de gaten!



BREED / PC

De Sci-Fi shooter Breed combineert first-person knallen met een (eenvoudige) first-person flightsim.
Daarnaast kun je ook in andere voertuigen hoppen en heb je de mogelijkheid naar verschillende planeten te vliegen.
Als lid van een squad kun je een jeep besturen met een gunner erop, of met vier man in een tank plaatsnemen of samen het luchtruim verkennen. Ieder gewenst moment kun je switchen tussen de leden van je team en neem je een andere rol aan. Ook een Co-op mode (samen met een maat) staat gepland.
Naast singleplayer werkt de ontwikkelaar tevens aan een paar pittige multiplayer modes waar volgens ons de ware pracht van de game in schuilt. Breed wordt verwacht rond lente 2003.



WAAR WAS NIELS?

Met pijn in z'n hart moest Niels de ECTS-trip aan zich voorbij laten gaan. De geboorte van z'n kind was precies in dezelfde week uitgerekend en tot ieders verbazing besloot Niels bij z'n vriendin te blijven. Achteraf bleek Nick net zo met deadlines om te gaan als z'n vader en kwam bijna twee weken te laat.
Ome Ed nam derhalve de honneurs waar en hij was blij dat de beurs niet veel voorstelde, kon ie mooi de pagina's corrigeren...







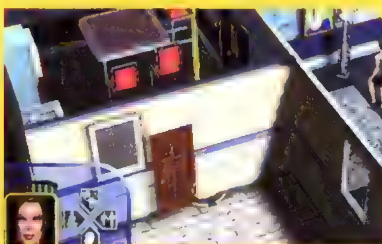
ECTS 2002: EA PLAY

Als we alleen naar Londen zouden zijn gegaan voor de ECTS, dan waren we flink in de spreekwoordelijke aap gelogeerd. Gelukkig waren er nog enkele 'rand-evenementen', waaronder EA Play.

Op het jaarlijks terugkerende feestje op het Engelse hoofdkantoor van EA is het altijd prettig vertoeven, Je kunt er de hele dag en avond eten, drinken én gamen. Bezoekers krijgen een complete line-up van 32 titels voor hun neus. Allemaal speelbaar en bovendien waren de producers van alle games te interviewen.
Voor J.J. en Jeroen was het een vreemde déja-vu want nog geen maand daarvoor waren ze ook al bij EA langs geweest voor Bond, FIFA, Potter en Lord Of The Rings.
Nu stond de hele EA Sports-line opgesteld, evenals alle EA Games voor aankomende herfst en winter. In plaats van één regel per game, gaan we op drie titels wat dieper in.

THE SIMS / PS2

Na een ware triomftocht op de PC is The Sims op de console van Sony beland. The Sims op PS2 is niet zomaar een poort; de makers hebben de spelstructuur zo aangepast, dat het beter bij de console-doelgroep aansluit. Je kunt The Sims besturen met je analoge stick, en het leuke is dat je ook met z'n tweeën tegelijk kunt spelen. Ieder speler bestuurt een familielid en kan op die manier met andere Sims communiceren.
De graphics hebben een nieuw laagje van de winterschilder gekregen waardoor alles er fis en fruitig uitziet. Veel items en ingrediënten uit The Sims add-ons (van de PC) zitten ook in de PS2 versie. Bovendien heeft het spel naast een open einde gameplay, ook modes met missies en goals die de speler een voor een moet afwerken.



MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD / PC

Dat er een missionpack voor het meesterwerk MoH: Allied Assault aankwam, was al bekend maar nu konden we de add-on ook zelf spelen.
Je duikt in de rol van US Airborne sergeant Jack Barnes die een reeks geheime opdrachten uitvoert, negen dagen voor de landing op Ohama Beach in Allied Assault. Het is onder meer je taak om de communicatiemiddelen van de Duitsers te saboteren.
Je speelt negen nieuwe uitgebreide missies waarbij je van de ene chaos in de andere panieksituatie belandt en keer op keer je vege lijf en dat van je teamleden moet redden.
Het Ardennenoffensief, de verovering van Berlijn (met de Russen); het zit allemaal in Spearhead. Vooral Berlijn wordt een waar pronkstukje waarin de kapot geschoten hoofdstad tot in de perfectie is nagemaakt.
Ook tien multiplayer maps met het gebruik van voertuigen in nieuwe multiplayer modes is iets om naar uit te kijken.

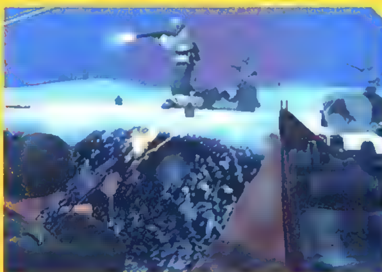
FIFA 2003
PC / XBOX / NGC / PS2 / PSONE

Na een slordige twee uur met de nieuwe FIFA gespeeld te hebben, waren we nog niet helemaal overtuigd. Het was ons in ieder geval duidelijk dat er nog flink aan de game getuned moet worden want er zaten nog heel wat rare dingetjes in. Spelers die vier keer langs de bal heen rennen alvorens ze de leren knikker aan hun voet meenemen, passes die totaal de verkeerde kant opgaan, rare flikkeringen... het klopte gewoon nog niet.
Daartegenover staat dat de fonkelnieuwe engine de spelers meer dan ooit laat lijken op hun evenbeelden van vlees en bloed.
Het is even wennen want de game ziet er echt anders uit en speelt daadwerkelijk anders. Balcontrole vraagt meer behendigheid, het A.I. model is veel realistischer en het spelen als team is bevredigender dan wanneer je voortdurend de solistische pingelaar uithangt.
Grafisch blaast FIFA 2003 echt alle concurrentie weg maar hopelijk weten de EA mannen ook qua gameplay de puntjes op de i te zetten.
(Op het moment van schrijven, had Jeroen nog niet gespeeld met de veel betere bèta die op pagina 33 wordt besproken. - Ed)

WAAR WAS DAVIDS?



Geen 1, 2 maar 3 bekende voetballers sieren samen dit jaar de FIFA 2003 speldoosjes. Roberto Carlos, Ryan Giggs en Edgar Davids. Heel dope natuurlijk maar waarom dronken de mannen niet even een biertje mee op EA Play? Nu moesten we het doen met kartonnen Harry Potter poppen en Need For Speed bolides waar je over heen mocht kwijlen. Ook leuk, maar toch een tikkie minder.







ECTS 2002: VIVENDI PRESS EVENT

De Franse uitgeversreus Vivendi hield een speciaal event in Londen, zodat we ook de tweede dag niet op een lege ECTS beursvloer hoefden rond te dartelen. De complete najaarsline-up was speelbaar.



Bij de bus die voor de ECTS hal stond, werd de pers opgewacht door Gandalf, Galadriel en Crash Bandicoot. Altijd leuk die ingehuurde acteurs in verkleedkostuums en de stemming werd meteen behoorlijk melig.
Na een kort ritje werden we gedropt bij een kantorencomplex dat voor de gelegenheid was ingericht als vier demo-rooms. In iedere room een ander label/ontwikkelaar met hun games, die allemaal tot de grote Vivendi familie behoren.
Daar konden we de hele dag gamen, maar niet voordat de big boss echt wel tien keer benadrukte dat Vivendi niet haar gamesafdeling ging verkopen. Een gerucht dat al maanden hardnekkig aanhoudt. Hij bestreed de roddels zo fel dat het bijna verdacht werd.
Ook leuk; net als Electronic Arts heeft Vivendi een Lord Of The Rings game, alleen is deze gebaseerd op de rechten van het boek. Volgens Vivendi is hun game 'the only true Lord Of The Rings' franchise.
De game, genaamd Fellowship Of The Ring, was speelbaar, samen met meer dan dertig andere. We pikten voor jullie die titels eruit waar we nog niet eerder over hebben geschreven...

FELLOWSHIP OF THE RING
XBOX / PS2 / PC

Fellowship Of The Ring is gebaseerd op het eerste boek van J.R.R. Tolkien en dat geeft de makers meer vrijheid dan de hack & slash LotR game van EA. Fellowship wordt dan ook veel meer een action adventure



waarbij het verschil tussen de drie karakters die je speelt veel groter is dan bij EA's game.
Je speelt afwisselend als Frodo, Gandalf en Aragorn en ieder karakter levert andere gameplay op. Gandalf is de magiër die zich uitleeft met spreuken, Aragorn de vechtersbaas, en Frodo de kleine slimmerik die onzichtbaar kan worden en puzzels en hendels omzet.
Het adventure tintje zit 'm onder meer in de verschillende omgevingen die je afstruint, bossen die je verkent en veel verborgen extraatjes die de verschillende lagen van de karakters benadrukken.

GHOST MASTER / PC

Een opvallende game was Ghost Master, een soort The Sims spin-off maar dan met een zeer originele draai.
Het is de bedoeling dat je een aantal geesten verzamelt in verschillende settings. Met die geesten dien je vervolgens inwoners te laten schrikken, weg te jagen of ze naar een plek te lokken. Je hebt verschillende plaaggeesten ter beschikking en omstanders reageren elke keer



weer anders op de bovennatuurlijke gebeurtenissen.
Het spel oogt erg cartoony maar heeft een behoorlijk geniepig ondertoontje.

JUDGE DREDD VERSUS JUDGE DEATH
PC

Vooral J.J. werd enthousiast van de mededeling dat spierbal Judge Dredd zijn eigen game krijgt. Een first-person shooter waarin de Judge het opneemt tegen Judge Death.
De game heeft naast een lange singleplayer campagne ook multiplayer opties. Via een netwerkje van vier PC's konden we daar al even kennis mee maken.



Wat opviel waren de enorme details van de immense futuristische steden; settings vol wolkenkrabbers, voorbij vliegend verkeer en een omgeving vol moderne architectuur zover je oogt reikt.
De typische Dredd sfeer -bekend uit de comics en de film met Stalone- lijkt in ieder geval goed gehandhaafd. Q2 2003 kunnen we deze game 'judgen'.

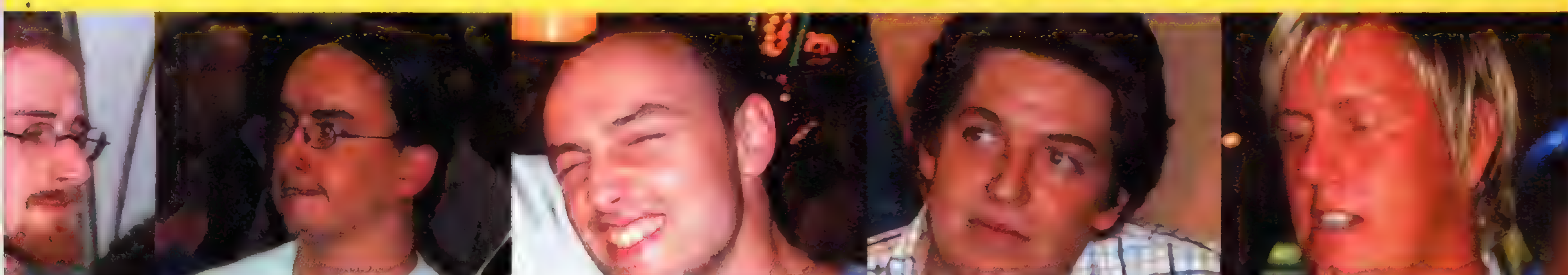
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
PC / NGC / XBOX / PS2

Bounty Hunter is een sciencefiction shooter die ergens volgend jaar uitkomt. De indoor shoot-outs lijken rechtstreeks uit Red Faction te komen.
Crux van de game zit 'm in het feit dat je ook à la Starlancer in ruimteschepen kan vliegen. Dit is echter veel meer arcade-achtig uitgewerkt en beperkt zich voornamelijk tot dogfights in space!
De shooter heeft overigens weinig met bounty hunten te maken, maar alles met wraak. De hoofdpersoon uit het spel heeft namelijk een bloederig appeltje te schillen met zijn voormalige superieuren.



WAAR WAS HALF-LIFE 2?

Om alle twijfels over het wankelende Vivendi weg te nemen, had het bedrijf vriend en vijand kunnen verrassen met de aankondiging van Half-Life 2.
Maar nee, ook deze keer bleef het weer stil rond de nieuwe game van Valve. We beginnen dan ook steeds meer aan het bestaan van de ontwikkeling van die game te twijfelen. Bah!



ECTS 2002: PLAYSTATION EXPERIENCE

Sony liet zich van z'n beste kant zien door een eigen evenement te houden. De PlayStation Experience (apart te betalen onderdeel van de beurs) was een super coole evaring met bijna 70 verschillende speelbare games op 300 demopots. Way to go Sony!

Sony had kosten nog moeite gespaard om flink uit te pakken op deze ECTS. Met een ruimte die bijkans nog groter was dan op de E3, verraste de soft- en hardwarereus vriend en vijand. Witgedrapeerde lakens, trendy blauwe lichten, lounge banken, optredens van DJ's en hiphop acts, stuntende skaters, competities tussen publiek op een enorme videowall en alle PlayStation games tot eind 2002 speelbaar. Zowel Sony's eigen stuff als die van third party was aanwezig.
Toch zat er ook een addertje onder het gras. Consumenten moesten acht Engelse ponden (zo'n 28 gulden, fuck de Euro) dokken voor een dagje gamen (voor de PU delegatie was het uiteraard gratis!). Desondanks stond de Engelse jeugd in rijen voor de consoles.
Leuk, maar niet voor ons. Kom je op de E3 al lastig aan gamen toe, nu stond je soms een kwartier in de rij om een spelletje te spelen. Gelukkig joeg J.J.'s boze blik menig minderjarig knaapje de (zeer smerige) toiletten in zodat we toch nog heel wat gamepjes konden checken.

WASLIJST

J.J., Ed, Jeroen en Jan splitsten zich op en hieronder vind je heel kort hun eerste indrukken van de games die op papier (en je weet wat dat betekent) deze winter in de shops moeten liggen.
Klonoa Beach Volleyball (PSone): Grappig spelleke voor de jongere gamers.
Ratchet & Clank: Grappige 3D platformer met aandoenlijke karakters. Gameplay en sfeer doen erg aan Jak & Daxter denken.
WRC 2 Extreme: Sony overtreft haar eigen origineel en geeft Colin behoorlijk tegengas. Dit is de eerste echte serieuze concurrent voor Codemasters' paradepaardje en dat wil wat zeggen!
The Getaway: De puzzelstukjes van The Getaway beginnen langzaam op hun plaats te vallen. Vooral de scènes te voet zijn vet. Maar die framerate tijdens het racen... wij weten het niet. Het voelt gewoon nog niet lekker. En we twijfelen of de game Kerstmis haalt.
Alpine Racer 3: Goed ogende skigame maar hoe leuk is een goed ogende skigame nu eigenlijk?
Ape Escape 2: Vermakelijk vervolg zonder echt te schitteren. Wel een lekkere apenbende en als je het origineel leuk vond, is dit ook weer mad funny.
Sly Raccoon: Zeer fraai ogende cell shaded stealthy platformer. Vleugje Metal Gear, mespuntje Jak & Daxter, snufje Disney. Kan erg leuk worden
WRC Arcade (PSone): Dit is nu echt een PSone arcade racer die behoorlijk kan scoren voor mensen die enkel beschikken over Sony's eerste console. Top!
The Lost: Deze game konden we niet vinden.


Klonoa Beach Volleyball.

WAAR WAS DE SONY PARTY?



Zwaar oké, die drie dagen PlayStation Experience, maar dat ging wel ten koste van wat altijd het leukste was van de ECTS: de Sony Party. Geen verhalen over dronken publishers, geen geheime popact, geen superlocatie. Helaas.
Maar ach poolen in de pub was ook leuk. Behalve die absurde sluitingstijden: om 23:00 uur sta je op straat en dan kun je nergens meer een druppel alcohol krijgen. Rare jongens, die Britten.



Auto Modellista: Zeer coole cell shaded racer met lekker veel upgrades. Waar blijft die review-versie?
Gio Gio's Bizarre Adventure: Een bizar avontuur van Gio Gio.
Vexx: Een lekkere platformer, verder bestaand uit een mix van genres. Een soort duistere Mario kloon die best eens hoge ogen kan gooien.
Legends Of Wrestling 2: Worstelen met oude gasten. Ach, je moet er van houden...
Donald Duck PK: Kwek, kwek, kwek. Ik ben wel goed maar ik ben niet gek.
Rayman 3: Rayman is terug in een nieuw avontuur met grotere werelden en meer diverse gameplay.
XIII: Deze cell shaded first-person shooter gaat er steeds beter uitzien. Dat wordt wel wat.
Tony Hawk's Pro Skater 4: Meer moves, meer goals, betere graphics en de bekende sublieme controles.
Matt Hoffman's Pro BMX 2: Het beste van Tony alleen dan op een crossfietsje.
Rocky: Misschien wordt dit wel de eerste echt goede serieuze boksgame. Knockout Kings, be very afraid.
Rally Fusion - Race Of Champions: Arcade-achtige racer die wel eens potjes kan gaan breken. Veel fun en het schademodel is indrukwekkend. Of zoals Ed al boerend zou zeggen: "OhMyGod!"
X-Men Next Dimension: Deze dimensie beviel ons niet. Gare graphics en gare gameplay.
Blade II (PS2 / PSone): Blade II op de PS2 zou van een meter afstand uiterlijk ook Blade II op de PSone kunnen zijn. Mmmm?
Red Faction II: Science-fiction shooter die zijn voorganger kan gaan toppen.
WWF SmackDown! Shut Your Mouth: De worstelgame onder de worstelgames is terug. En dat is voor sommigen goed nieuws.
Wreckless: Vrij chaotische arcade beuk-racer die de Xbox-versie qua gameplay overtreft. Meer modes, nieuwe multiplayer en een Free Cruise.
Star Wars Bounty Hunter: Aankomend toppertje van LucasArts waar je in de huid én jetpack van de stoere Star Wars bad guy kruipt.
Lara Croft Tomb Raider - The Angel Of Darkness: Old Skool Tomb Raider gameplay in nextgen jasje. Kan heel dope worden of uitlopen op een teleurstelling.
Rolling: Strakke inline skate-game die opbokst tegen Aggressive Inline. Of dat lukt wagen we te betwijfelen...
Summoner 2: Ambitieus vervolg op originele RPG met meer combat, magie en meer open gameplay.
MX Superfly: Een soort Freakstyle maar dan effe anders.
Twin Caliber: Vernuftige shooter waarbij je twee controller-pookjes twee guns tegelijk bedienen. Leuk idee, maar het speelt nog behoorlijk lastig.
Mortal Kombat Deadly Alliance: Het ziet er naar uit dat de terugkeer van MK een waardige is met vooral overdreven bloederige en supergewelddadige finishing moves! Deze game komt in veel landen niet door de keuring heen!

HET GERUCHT GAAT...

Het gerucht gaat dat Sony wil gaan rondreizen met haar PlayStation Experience. Ze hebben alles al: de stands, de lakens, de lampen, demopots. Laad het in een vrachtwagen en doe Parijs, Berlijn, Rome, Amsterdam en Madrid aan, zou je zeggen. En dat is nu precies wat er in de wandelgangen gefluisterd wordt.
Zou erg dope zijn want dan kun je dus echt zelf de games in een relaxte setting checken, alvorens je besluit tot aanschaf.



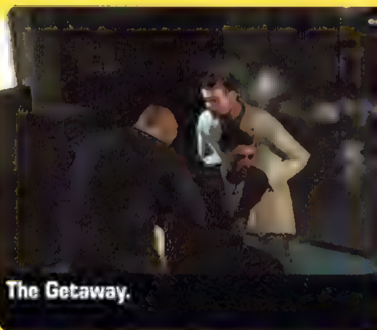

WRC 2 Extreme.


WRC Arcade.


Sly Racoon.


"Wat zeg je? Geen Sony Party?!"


En toen kwam er een olifant met een hele lange snuit en die blies deze prachtige special uit...


The Getaway.



Blade II.



XIII.



Sega AM2 / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

GAMECUBE

JURJEN

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

SCORE 78

Lekkere wijven zijn voor mietjes, wij houden van gameplay! Of zoiets...



BEACH SPIKERS

Hij is weer voorbij, die mooie zomer... maar niet voor Cube-bezitters! Deze herfst staat in het teken van zon, zand en zwoele gameplay. Niet alleen op Delfino Eiland, maar ook in Beach Spikers.

Wie wil dat nu niet? Gezellig hupseflupsen met een hele kudde strakke jongedames op zonnige stranden? Niet zo vreemd dat twee spelontwikkelaars tegelijk bedachten dat strandvolleyballen-met-bloedmooie-babes wel eens een leuk spelletje op zou kunnen leveren. Tecmo is er nog druk mee bezig, Sega was als eerste klaar.

LOEIHARD

Als iemand iets moois kan maken van arcade-achtige sportspellen, dan is het Sega wel, en met Beach Spikers houden ze deze reputatie hoog. De gameplay is snel en toegankelijk, met genoeg nuances om steeds iets beter te kunnen worden. Het is telkens een kwestie van goed en snel positioneren om de bal aan te nemen, een mooi opzetje te maken en dan de bal loeihard naar een lege hoek rammen.

Naarmate je minder goed positioneert en opspeelt, zullen je mogelijkheden voor een krachtige aanval afnemen. Dit zorgt ervoor dat iedere actie telt, zowel die van jezelf als die van je medespeler. De gameplay komt dan ook het best tot zijn recht als je met drie vrienden speelt.

GEZWENK

Sega heeft gekozen voor een camera die de actie volgt, wat redelijk goed uitpakt. Als je de bal naar de kant van de tegenstander mept, volgt de camera trouw, waardoor je even jezelf niet meer ziet.

Terwijl de dames aan de overkant een aanval opzetten, draait de camera echter naar hun gebruinde ruggetjes, waardoor je weer zicht krijgt op je standpunt. Op het moment dat de bal jouw helft nadert, is de camera alweer helemaal bij je terug voor het meest geschikte spelaanzicht.

Het ziet er allemaal mooi, dynamisch en spannend uit, maar dit gezwenk ontneemt je soms wel een goed zicht op de actie. Onder in beeld staat een radartje waarop je je spelfiguur eventueel ook kunt positioneren, maar gezien het hoge tempo van de gameplay zal alleen de meest koelbloedige speler hier zijn blik op laten rusten.

ROUTINEMATIG

Naast de speltypes Arcade en Versus kun je naar verre stranden reizen in de World Tour, een speltype met lichte RPG-trekjes.

In het begin gedraagt je medespeler zich als een blinde geit, waardoor je winnen tijdens je eerste spelsessies wel kunt vergeten. Iedere verloren wedstrijd levert je wel wat ervaringspunten op, die je kunt gebruiken om verschillende kwaliteiten van je partner op te waarderen.

In een uur of tien creëer je op deze manier een ballenmepper van het hoogste niveau, waarna begint op te vallen dat je tegenstanders zich wel erg routinematig gedragen. Laten we het vriendelijk houden: ze lijken niet echt van hun fouten te leren.

RANDJE

Ik weet het, uiterlijk is niet belangrijk, het gaat erom of je een mooi hartje hebt en zo. Maar wat je politieke of seksuele voorkeur ook mag zijn, er zijn natuurlijk vervelender dingen om naar te kijken dan soepel bewegend vrouwelijk schoon. Geen buikjes of cellulitis op dit strand, de jongedames lopen superstrak te glimmen als te hard opgeblazen strandballen.

Op sommige momenten gaat je (mooie) hartje vanzelf een slagje sneller slaan, bijvoorbeeld als zo'n meiske het randje van haar broekje even recht trekt, of de dames elkaar heel lief eventjes vastgrijpen als troost of overwinningsknuffel. Het leukst is om zelf twee vriendinnen te bouwen, waarbij je mag kiezen uit diverse smoeltjes, kapsels en kledij.

BEPERKT CONCEPT

Afgezien van het soms wat geitige gedrag van computergestuurde spelers en de discutabele problemen met de camera is er eigenlijk niets mis met deze titel, wat het verzinnen van de juiste score moeilijk maakt.

Op een zonnige woensdagmiddag zou ik dit spel graag een topscore geven, maar het beperkte concept dwingt me tot matiging. Laat ik even waarzeggertje spelen: dit is zo'n spel dat je een weekje in je eentje speelt, daarna nog een maand of twee met enige regelmaat tegen je vrienden. Over acht maanden heb je iets van "o ja, die had ik ook nog", en zit je zo weer een weekje tegen vrienden te spelen.

Laat dit spelgedrag zich dekken door 78 punten?



Pfoeh, zoals zij de ballen streelt... Take mine, zou ik bijna zeggen.



Hé niet stiekem tegelijk naveltje-kietelen hè.



Nou, daar krijgen we spontaan een hard beach spikertje van!

PC

SCORE 91

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Age Of Mythology is een goddelijke game geworden die alle wereldberoemde mythen en sagen tot een spetterend avontuur samensmelt. Onsterfelijk goed!

AGE OF MYTHOLOGY

Pegasus, het vliegende paard, daalde neer van de heilige berg Olympus, met op zijn rug het spel Age Of Mythology. Wat volgde, ontvouwde zich als een Odyssee en bij de bilnaad van Zeus; het werd een avontuur om nooit te vergeten...

Mythen en sagen; verhalen vol liefde, list en bedrog zijn al zo oud als de mensheid en hadden een tweeledige functie. Ze hielpen de nederige en sterfelijke mens het onverklaarbare een plaats te geven. Tegelijkertijd kon het klootjesvolk zich spiegelen én verlustigen aan de verhalen van de machtige maar eveneens kibbelende Goden. Fabelachtige superwezens die, wanneer je de bliksem, magie en tovenarij weglaat, niets minder waren dan jaloerse types vol herkenbare fouten en primitieve instincten en mede daarom zo populair bij het volk.
Iedere cultuur heeft zijn eigen mythen & sagen en voor Age Of Mythology heeft Ensemble Studios die uit de werelden van de Grieken, Noren en Egyptenaren tot leven gewekt.


Wow, wie heeft vergeten de deur van Artis achter zich dicht te doen?


Altijd als er een vuurtje was gestookt, moest en zou Emillius Ratelbandus er dwars doorheen.

Ensemble Studios / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.ensemblestudios.com/aom



MYTHISCHE MISSIES

Aan de oppervlakte heeft AOM veel weg van Age Of Empires en Age Of Kings. Ook nu vorder je al spelend door verschillende tijdperken, verzamel je inkomsten door boompjes te hakken en goud te mijnen, train je legers, pleeg je onderzoek en zet je gebouwen neer; huizen om je volk te huisvesten en imposante tempels om Goden te eren.

Het grote verschil met de voorgaande succesnummers van Ensemble Studios is dat het historische aspect plaats heeft gemaakt voor het rijk der fabelen. In plaats van missies die geënt zijn op ooit bestaande figuren en volken, draait alles om de Griekse, Noorse en Egyptische mythologie.

De fantasievolle injectie die AOM daarmee gegeven wordt, zorgt er automatisch voor dat de singleplayer een verhalend en avontuurlijk karakter krijgt.

Hoezeer ik me ook vermaakt heb met de missies in Age Of Kings, nooit had ik het idee de lijnen van een epische saga uit te zetten. Iets dat bij AOM wél het geval is.

Zo begin je het spel als de Atlantische Arkantos die Poseidon, de God van de Zee (die baardige knurft met z'n drietand) behoorlijk hoog heeft zitten. In 36 missies ontrafelt zich een fantastisch verhaal waar alle drie de culturen voor het voetlicht treden en waar de speler een God kiest... en welke God je eert, heeft grote invloed op het verloop van het spel.

KLASSIEKE KARAKTERS

De keuze voor een bepaalde klassieke God heeft een soort van domino-effect. Goden zijn namelijk gelinkt aan een aantal Minor Gods (andere, 'mindere' Goden die je later kunt kiezen). Deze bevriende Goden hebben eveneens speciale powers en invloed op je eenheden. Bovendien kunnen Minor Gods op hun beurt mythische wezens oproepen die je terzijde staan tijdens gevechten.

Een voorbeeldje; Je kiest Zeus. Zeus heeft als God Power een enorme bliksemflits waarmee hij in één klap een monster of held doodt. Daarnaast zorgt hij dat je sneller 'favor' krijgt (een soort geestelijke resource) en sterkt hij je infanterie.

Als Zeus-aanhanger kan je later kiezen om de hulp in te roepen van Athena, Hermes, Hera, Apollo, Hephaestus en Dionysus. Je kunt echter maar drie Minor Gods kiezen, steeds wanneer een nieuwe Age zich aandient.

Nog een voorbeeld; je kiest als Griekenland-ganger niet Zeus, niet Poseidon maar Hades. Hades kan beschermende 'sentinels' maken, je gebouwen krijgen onder hem meer hitpoints en de Evil God maakt boogschutters sterker in de aanval. Hades volgelingen kunnen later kiezen uit Ares, Athena, Apollo, Artemis, Aphrodite en Hephaestus. Deels dezelfde Minor Gods als Zeus, deels nieuwe sterren aan het firmament.

Dezelfde structuur geldt voor de Egyptische en de Noorse Goden. Met als gevolg een zeer breed en divers palet aan Goddelijke invloeden en powers. De replaywaarde van AOM is hierdoor enorm.

GODDELIJKE GRAPHICS

De nieuwe BANG! Engine die AOM het prachtige 3D leven geeft, doet fantastisch zijn werk. De werelden en settings kennen tonnen detail, veel kleuren en ademen leven uit. Alledrie de culturen en volken komen prachtig in beeld en hebben hun eigen sfeer. De uiterst fraaie graphics zien we ook terug bij de mythische wezens en God Powers. Het is waanzinnig om te zien hoe Ares de Cyclops aanroept, Braggi zijn 'battle boar' tot leven wekt of Osiris een farao tot halfgod omtovert.

Naast mythische wezens komen spreuken die de natuur beïnvloeden overdonderend in beeld. Meteoren en aardbevingen onderstrepen de toorn van de Goden... je weet echt niet wat je ziet. Het is bijna jammer dat je dit soort kunstukjes slechts beperkt kan opvoeren want het is een genot om die ene magische muisklik uit te voeren. Tegelijkertijd onderstreept het 't zeldzame, unieke karakter van een Goddelijk wonder of plaag en het tactische en strategische aspect van AOM.

ORAKELEND OORDEEL

Ensemble Studios weet de hooggespannen verwachtingen knap in te lossen. Dit is veel meer dan een spel, AOM schrijft zijn eigen epos dat als klassieker met een gouden K de gamegeschiedenis in zal gaan.

En dan heb het nog niet eens gehad over de super verslavende multiplayer en het gemak waarmee je een online gevecht opzet en het feit dat door de verschillende Goden en het precaire moment wanneer je de God Powers inzet, iedere online battle steeds weer een verrassing is.

Daarbij kent iedere beschaving zijn eigen charmes zodat je zowel in single als multiplayer lang zal blijven stoeien met de verleidelijke diversiteit van deze strategy topper. ◄


En zo, lieve jongens en meisjes, ontstond heel lang geleden de karnemelk.


Ja hoor, die onderste is Keiko (dat vissie die Willy speelde, je weet toch?).



Typisch Ajax, veel woorden, geen daden.


En nou nog Vader Abraham zwemmend in z'n nakie erbij en 't plaatje is compleet.

VOEL DE TOORN

De God Powers zijn even overweldigend als schaars. Je kunt ze niet rijkelijk gebruiken a la Populous. God Powers zijn je sterkste troeven die je weloverwogen en op het juiste moment inzet om zo in een keer de koers van de singleplayer campagne of multiplayer battle te kunnen veranderen.

Griekse God Powers :
Archaic Age, Bolt, Lure, Sentinels, Classical Age, Ceasefire, Restoration, Pestilence, Heroic Age, Bronze, Underworld Passage, Curse, Mythic Age, Lightning Storm, Plenty, Earthquake.

Egyptische God Powers:
Archaic Age, Rain, Prosperity, Vision, Classical Age, Shifting Sands, Eclipse, Plague of Serpents, Heroic Age, Locust Swarm, Ancestors, Citadel, Mythic Age, Son of Osiris, Tornado,Meteor.

Noorse God Powers:
Archaic Age, Dwarven Mine, Great Hunt, Spy, Classical Age, Forest Fire, Healing, Spring, Undermine, Heroic Age, Frost, Walking Woods, Flaming Weapons, Mythic Age, Fimbulwinter, Nidhogg, Ragnarok.

PLAYSTATION 2 Sega / am2 / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.sega.com

SCORE 68 | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | BORIS

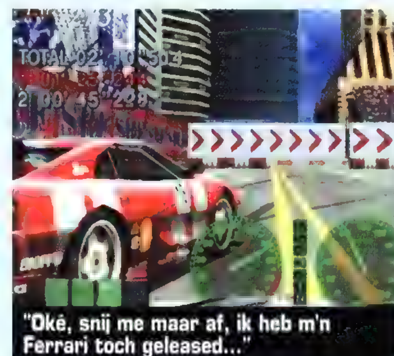
Ja, dit is die topper van de Dreamcast die gewoon even ijskoud zijn neus laat zien op de PlayStation 2. Wat moet je daar nou van vinden?

FERRARI F355 CHALLENGE

Ik heb al een keer eerder gezegd dat ik het nep vind als oude games zo patsboem worden gepoort alsof het een gloednieuwe game betreft, en Ferrari F355 is verre van nieuw; het is een game die in zijn oorspronkelijke arcade-versie al zeker een paar jaar oud is.
Anderhalf jaar geleden zagen we de Dreamcast-versie en nu komt de game nog een keertje langs op de PlayStation 2. Ik vind het nep. Niet omdat die game nou zo slecht is want als classic is het een topgame maar je gaat deze ouwe shit toch niet voor de volle prijs in de winkels leggen?
Wat is er dan aan de hand met die game? Nou, om te beginnen is de gameplay zwaar verouderd. Je kunt maar in één soort auto rijden (mag jij raden welke) en de auto's waartegen je kunt racen, rijden bij elk rondje exact de zelfde race. Ze maken identieke fouten en remmen elke race weer precies op het zelfde punt.
Als je deze game lang speelt dan weet je op een gegeven moment op welke punten tegenstanders fouten maken en waar je dus moet inhalen en op welke punten je er even achter moet blijven hangen. Weinig verrassingen dus in deze titel.

ZOUT

De graphics voegen ook niets toe aan het geheel. Het ziet er zelfs allemaal nog minder mooi uit dan op de Dreamcast en dat is toch wel heel erg treurig.
Welbeschouwd heeft deze titel helemaal niets waarvan ik nou zeg dat het de moeite waard is om in huis te halen. Er zijn vandaag de dag veel betere racegames op de markt en zelfs als je een hardcore Ferrari fan bent (en daar zijn er geloof ik een heleboel van) dan zou ik nog eerder een F1 titel aanraden dan deze F355 Challenge.
Ik schrijf dit allemaal met een brok in de keel want deze game stamt wel rechtstreeks uit een periode waar ik hele goede herinneringen aan heb. De Dreamcast is in mijn ogen een van de beste consoles ooit gemaakt, maar om Dreamcast games nou gewoon letterlijk op de PlayStation 2 uit te brengen, vind ik toch een beetje te zout.


"Oké, snij me maar af, ik heb m'n Ferrari toch geleased..."



Zo'n situatieschets boven is wel handig voor als we straks de schadeformulieren invullen.


Het 64e plaatje dit jaar van twee raceauto's die achter elkaar rijden. Zucht...

PLAYSTATION 2 / XBOX Treyarch Studios / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activisiono2.com/slater

SCORE 74 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | JAN

Naast strak skaten met Tony Hawk, soepel snowboarden met Shaun Palmer en cool crossfietsen met Mat Hoffman... is het dus nu de beurt om slick te surfen met Kelly Slater.

KELLY SLATER PRO SURFING

De O2 stal van Activision blijft zich maar uitbreiden. Naast Tony en consorten, zijn nu ook de watersporters aan het stunten geblazen. Een wakeboardgame is in de maak maar eerst mag je met Kelly Slater & zijn crew je kunsten tonen op verschillende hippe strandlocaties.
Het spel heeft een flashy maar herkenbare structuur waarbij je met diverse beroemdheden het water op kan. Gehuld in trendy watersportkleding en op de nieuwste planken (die je weer kan inruilen voor betere) tracht je publiek en sponsoren te imponeren.
Het golfsysteem is goed uitgewerkt; zo is geen golf hetzelfde en heb je rekening te houden met eb en vloed én weersveranderingen. De golven volgen elkaar dus gevarieerd op en zien er waanzinnig goed uit. Ook videobanden met bestaand filmmateriaal en hippe muziek ontbreken niet in deze sportgame met attitude.
De controles zijn behoorlijk intuïtief en een beetje O2 gamer maakt al vlot zijn eerste flips en salto's op het schuimende water, al ga je sneller onderuit dan je denkt.

KLOTSEND WATER

De game is van A tot Z af. Kelly Slater kent meer dan genoeg speelmodes, tonen secrets en de golven blijven verrassen.
Alles klopt dus maar toch klopt er iets niet. Het probleem waar Kelly Slater een beetje mee kampt, is het genre op zich. Want hoe gevarieerd is een surfgame en wat kun je nou allemaal doen? De eerste keer dat je daadwerkelijk binnenin een golf staat én stunts uitvoert is kicken. Maar na de honderdste keer, raakt de magie uitgewerkt en als je twee uur naar klotsend water hebt gekeken, wordt het gewoon een beetje saai. Het verschil in omgevingen is natuurlijk veel kleiner dan bij een jetski-game of een Tony Hawk.
Bij een game als Tony sprak naast de lekkere besturing ook het dynamische karakter van dat spel iedereen aan. De omgevingen bij Tony zijn steeds weer anders, de goals absurd en de settings interactief. Ga je bij Tony onderuit, dan sta je op en skate je weer lekker verder. Hier moet je eerst peddelen, in positie komen, de golven peilen... en daar werd ik dus een beetje moe van.
Desondanks staat deze game in het genre op zich aan de absolute top en voor diehard surfdudes is Kelly natuurlijk de man en deze titel een hele strakke.
Persoonlijk zet ik mijn geld op Shaun Murray's Pro Wakeboarder dat deze Kerst uitkomt en meer variatie en dynamiek lijkt te hebben.


Zo, kijk hem effe een plakkie water afsnijden zeg!


Jongens en meisjes, zwaaien we allemaal even terug naar Kelly? Dank jullie welly.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.turok.com

GAME BOY ADVANCE

J.J. GRAPHICS 8 REPLAY 4 GAMEPLAY 8 SCORE 70

De game Turok Evolution verschijnt op zowat elk systeem. Vorige maand bespraken we de Xbox en PS2 versies, in dit nummer Turok op de GBA.

TUROK EVOLUTION

In de GBA-versie van Turok Evolution, kun je aan de slag met twee helden, Tal'Set en Djunn. De eerste is verwikkeld in een oorlog met Kapitein Tobias Bruckner van de Amerikaanse cavalerie. Precies op het moment dat ze willen gaan knokken, worden beiden weggezogen naar Lost Lands, een onbekende dimensie. Niet dat dit veel uitmaakt, want meteen na aankomst vliegen de twee elkaar opnieuw naar de strot.



De Knieannosaurus Rex eet het liefst laterale kruisbanden, zachte stukjes binnen meniscus en gewrichtskraakbeen.

PLUSSEN

Grafisch overtuigt de shooter TE. Tal'Set en hulpje Djunn bewegen zich voort tegen fraai getekende achtergronden en er is af en toe een heuse 3D-feel doordat je ook verticaal mannetjes kunt neermaaien. Ook de gameplay haalt een voldoende. Hersenloos schieten heeft geen zin, daarvoor bevinden er zich te veel adders onder het gras. De vijanden staan zo opgesteld dat enkel rechtdoor vuren geen zin heeft. Je moet ook omhoog, omlaag en diagonaal vuren. Verder moet je veel springen en bukken.

De moeilijkheidsgraad wordt opgevoerd doordat de mannetjes respawnen. Niks mis mee, maar helaas doen ze dat wel vaak op je knar en dat is moeilijk mikken. Erg frustrerend omdat doodgaan opnieuw beginnen betekent.

Het wapenarsenaal is in orde. Je hebt pistolen, geweren, bijlen, raketwerpers, etc. en je kunt ze allemaal upgraden, net zoals je pantser.

ELLENDE

Tot zover alles oké. Een aantal uur had ik veel fun met TE maar toen begon de ellende.

Eerst bij het saven; dat gebeurt middels een password van vier letters en vervolgens een inventory-password van… zestien letters! Dus iedere keer als je opnieuw wilt beginnen, moet je twintig letters intypen, als je tenminste al je verdiende wapens wilt meenemen (en dat wil je). Come on, wat is er mis met saven via de cartridge?

Erger wordt het als je er achter komt dat je het spel in één middagje kunt uitspelen en dan is het ook echt meteen einde verhaal. Je kunt TE weliswaar nog een keer in de Pro-mode uitproberen of (via een linkkabel) met zijn tweeën afwerken, maar zo heftig is het verhaal niet, en minigames of extra modes ontbreken. Tja dan komt het neer op 100 piek (fuck de euro) voor een game die je in een uurtje of zes uitspeelt, dat is niet in verhouding natuurlijk. ◄



Met z'n witte balonnen-schieter had Turok altijd de lachers op z'n hand.

Criterion Games / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.burnout2.com

PLAYSTATION 2

JEROEN GRAPHICS 9 REPLAY 7 GAMEPLAY 8 SCORE 80

Burnout 2 is niet vernieuwend, het is vooral meer.

BURNOUT 2
POINT OF IMPACT

Burnout is nog steeds een van mijn favoriete racegames, een vervolg hoefde van mij dan ook niet; ik was nog dik tevreden met de game. Echter, ik vermoed dat de makers met Burnout 2 wilden proberen de harten van de massa te veroveren (lees: te cashen). Aangezien het origineel in goede aarde is gevallen bij veel hardcore gamers is het niet zo gek dat men bij Acclaim op het idee kwam dat het grote publiek deze titel ook wel eens aardig zou kunnen vinden. De hele sloot extra's zijn dan ook met die gedachte in het achterhoofd, aan de game toegevoegd.

MAKKELIJK

Het concept is hetzelfde gebleven; snoeihard over drukke straten crossen. Aangevuld met de mogelijkheid een boost in te zetten, die je verdient door roekeloos te rijden.

Dit keer is het echter een stuk makkelijker om de boost op te vullen en hierdoor verliest de turbo zijn speciale karakter; in het origineel was het echt een prestatie om je boostmeter gevuld te krijgen.

Zoals gezegd zit Burnout vol extra's. Wat te denken van een Pursuit mode waarin je plaatsneemt in een politiewagen om achter boeven aan te jagen, of een Crash mode waarin het de kunst is om zoveel mogelijk schade aan te richten door een enkele botsing.

En dan is er natuurlijk nog de Championship mode en niet te vergeten de verschillende Face Off modes waarin je extra wagens vrij kunt spelen.

MOOIER

Burnout 2 oogt een stuk mooier dan het origineel, echter door deze grafische oppoetsbeurt heeft men wel in moeten leveren qua hoeveelheid verkeer op de weg en daardoor komen de wegen vergeleken met het origineel nogal leeg over. En dat is een beetje een domper want het gaat in een game als Burnout juist om het scheuren door het verkeer. Het gaspedaal vol intrappen, het stuur stevig omklemmen, de ogen wijd opengesperd, de zintuigen ten volste benuttend.

Gelukkig is de snelheid nog steeds aanwezig en is het soms je instinct dat het verschil maakt tussen een stevige botsing (die er heftiger uitzien dan in het origineel) en een "near miss". Zeker als je gebruik maakt van de boost (die onder de R1 knop zit verstopt) is het echt instinctief handelen want op 't moment dat het fluittoontje (de makers hebben opzeker gekeken naar the Fast and the Furious) van de turbo klinkt, treedt er een blurr-effect in werking waarna je als een pijl uit een boog wegschiet van je tegenstanders. ◄



De gebruikelijke avondspits is vandaag iets vroeger begonnen.



"Welke idioot heeft de deur van de tunnel op slot gedaan!"

GRATIS

VOOR NIEUWE ABONNEES

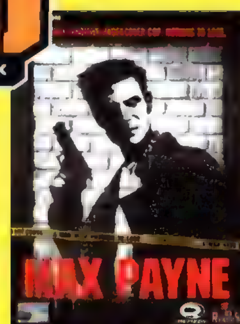
BIJ EEN ABONNEMENT OP

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



PIRANHA GAMECUBE CONTROLLER T.W.V € 29,95



PC GAME MAX PAYNE T.W.V. € 29,95

OF



PC GAME STRONGHOLD DELUXE T.W.V. € 29,95



PIRANHA PS2 CONTROLLER T.W.V. € 29,95



BEN JE AL ABONNEE VAN POWER UNLIMITED, MAAR WIL JE TOCH EEN VAN DEZE VETTE PRIJZEN KRIJGEN? GA DAN NAAR WWW.POWERWEB.NL/ABOKADO VUL JE GEGEVENS IN EN MISSCHIEN WIN JE WEL EEN VAN DEZE CADEAUS!
DEZE MAAND GEVEN WE ER 10 WEG!

WORD NU ABONNEE VAN POWER UNLIMITED.
KIES JE VOOR EEN CADEAU DAN BETAAL JE VOOR 12 NUMMERS € 33,60.
JE KUNT OOK KIEZEN VOOR EEN EENMALIGE KORTING.
JE BETAALT DAN SLECHTS € 28,- VOOR 12 NUMMERS (2 GRATIS!)

WOON JE IN BELGIË EN WIL JE EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, BEL DAN: 02-7762233.
HET WELKOMSTGESCHENK VAN JE KEUZE KRIJG JE DAN THUISGESTUURD. JE KUNT NATUURLIJK OOK KIEZEN VOOR EEN KORTING.
ABONNEREN KAN OOK VIA WWW.POWERWEB.NL

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789 OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com XBOX

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	7	84

Deze game heet eigenlijk Sega Gran Turismo 2002 en het spel maakt zijn naam grotendeels waar. Er zijn minder tracks en minder auto's maar qua gameplay doet deze game niet onder voor zijn grote broer.



SEGA GT 2002

De arcade topper die zijn hoogtepunt kende op de Dreamcast komt terug op de Xbox. Reden voor een klein feestje?

Sega GT is zo'n game die je vast wel eens voorbij hebt zien komen. Is het niet op de Dreamcast dan wel in een oude arcadehal. Het was een fatsoenlijke racegame waarbij gretig gebruik werd gemaakt van het Gran Turismo principe. Meer races winnen betekent meer geld verdienen en daarvoor koop je weer snellere auto's.
Het is een simpel principe dat al jaren goed werkt bij dit soort racegames. Niet alleen duurt het lang voordat je alle auto's in je bezit hebt, maar vanwege het geld verdienen, rij je zonder al te veel verveling steeds dezelfde tracks.
Sega GT 2002 heeft dit idee geperfectioneerd. Er zijn een paar hele mooie tracks, een paar hele mooie auto's en het is verrot moeilijk om wat geld te verdienen.

TIJD OM TE TUNEN

Gevolg is dat je heel lang bezig bent om een beetje vette auto bij elkaar te racen maar als je die dikke bak hebt, begint de ellende pas. Hoe duurder de auto namelijk, hoe duurder de reparaties als je iets kapot rijdt. Een flinke crash voel je dus gelijk in je portemonnee.
Jammer genoeg zie je de beschadigingen niet terug aan je auto want net als in Gran Turismo wordt de schade alleen virtueel bijgehouden. Toch zijn de mogelijk- en onmogelijkheden met je budget een van de belangrijkste punten van Sega GT 2002.
Je begint met 13.000 dollar en daarvan kan je alleen een hele gare bak kopen. Het is belangrijk om die gare bak slim te upgraden want voordat je geld genoeg bij elkaar geraced hebt voor een snellere auto, ben je uren verder.
Upgraden en tunen dus en daarin gaat deze game super diep. Er zijn zoveel upgrade en afstelmogelijkheden dat je wel eventjes zoet bent met je eerste budget Japanner.

KEN JE KLASSIEKERS

Naast al het 'getune' is Sega GT 2002 ook een prima racetitel. Het racen zelf gaat super snel.
De bolides laten zich goed besturen met de Xbox controller en er is een mooi wagenpark aanwezig.
Hoogtepunt vind ik de Chronicle mode waarin je met oude auto's tekeer kunt gaan. Met het winnen van races in de Chronicle mode kun je trouwens een boel auto's unlocken die je later tegenkomt in de Career mode.
Overigens is het wel vreemd dat de klassiekers geen damage kunnen oplopen in Chronicle maar dat ze dat later wel kunnen in Career. Waarschijnlijk zouden de reperatiekosten anders helemaal uit de klauwen lopen.

DAN HEB JE OOK WAT...

Sega GT 2002 is zo opgezet dat je er niet aan ontkomt de game te vergelijken met Gran Turismo 3. Dat is voor de makers van deze game een beetje zuur want zo'n vergelijking win je natuurlijk nooit. Tenzij je echt grensverleggend bezig bent geweest en dat geldt voor Sega GT 2002 nou ook weer niet.
Het is wel een goed spel, een erg goed spel zelfs en de Career mode heeft me meer dan een week bezig gehouden. Dat is een compliment maar ik moet er wel bij vermelden dat 't vooral kwam omdat het zo verschrikkelijk lang duurde voordat ik een acceptabel wagenpark bij elkaar had gespaard. Maar dan heb je ook wat zullen we maar zeggen. ◄


Een modelletje dat je nog regelmatig aantreft in de Amsterdamse Bijlmermeer.



Zesde en laatste... Tja, auto's op zonne-energie zijn 't nog niet helemaal. Of is 't gewoon een verbouwde ligfiets?


Ik heb d'r zin an in m'n kekke Nissan.


Wat een achterbak! Daar kan m'n schoonmoeder zonder opvouwen in!

PC

SCORE 89

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9

NOLF 2 is een even briljante als dolkomische spygame die iedereen eens uit zou moeten checken.

NO ONE LIVES FOREVER 2

De meest sexy en vindingrijke spionne uit de sixties is back! Cate Archer treedt opnieuw in de schijnwerpers en vervult alle dromen van spy-wannabees.

Iedereen die het originele No One Lives Forever gespeeld heeft, herinnert zich vast nog wel een gesprek tussen een Arabier en een guard aan het begin van het eerste level. De Arabier wil de nors kijkende guard een aapje verkopen, maar de guard is niet geïnteresseerd. De Arabier is vasthoudend en blijft het proberen met als gevolg oplopende irritatie. Dit resulteert in een hilarische woordenwisseling tussen verkoper en guard die bij mij tranen in de ogen van het lachen opleverde.
Vanaf dat moment wist ik dat NOLF anders was dan andere shooters. De over-the-top, sixties spy-shooter won bovendien vele prijzen, iets wat helaas niet resulteerde in een daverend verkoopsucces.
Daarom wil ik alle liefhebbers van dit genre oproepen om No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way massaal aan te schaffen. Deel twee is namelijk van dezelfde sublieme kwaliteit als het origineel, zo niet beter.


Kan niet missen; z'n roos is de roos. Kan natuurlijk ook mikken op z'n head of shoulders.


(Op de wijs van K3) ♪ Van Afrika tot in Afghanistan, mik ik met enthousiasme op de Taliban. ♪

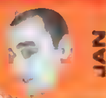
3E WERELDOORLOG?

Het eerste dat duidelijk gesteld moet worden is dat NOLF 2 eigenlijk geen shooter is. Het is een echte first-person spygame geworden die volkomen op zichzelf staat. Uiteraard knalt Cate er van tijd tot tijd lustig op los, maar het spel vergelijken met andere first-person shooters zou deze titel te weinig eer doen.
De game is eigenlijk alleen maar te vergelijken met het originele NOLF en met Thief; een serie die als subtiele inspiratiebron heeft gediend voor het tweede omvangrijke avontuur van Cate. Een avontuur dat onze sexy spionne -die nog altijd voor UNITY werkt- op een reis over de aardbol stuurt met als opdracht H.A.R.M.'s (Unity's Oostblok tegenhanger) snode plannen te dwarsbomen. De Koude Oorlog is wederom voelbaar aanwezig en de Russen hebben zich voor H.A.R.M.'s karretje laten spannen. Een nucleaire dreiging met een WO III als gevolg móet voorkomen worden.
Kate gaat gewapend met de 'nieuwste' en meest grappige spygadgets op stap en komt oog in oog te staan met nieuwe vijanden en oude bekenden.

SNEAKEN

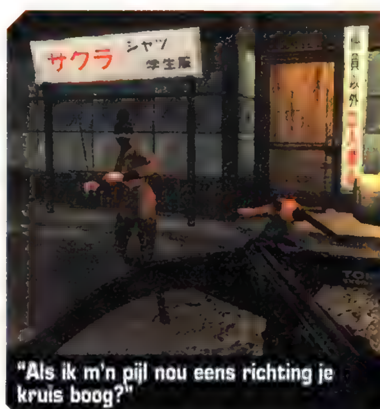
Het eerste dat opvalt is dat stealth een veel belangrijkere rol speelt in NOLF 2. Tijdens de eerste missie in Japan, waar een geheime crime-conventie plaatsvindt, houdt Cate het geen minuut vol als ze gaat rondrennen in Duke Nukem stijl. Overal bevinden zich vrouwelijke ninja's die bij het minste of geringste hun werpsterren tussen haar ogen planten. Cate's belangrijkste wapen is hier dan ook een kruisboog met geniepige giftige dartpijltjes. Nu is het niet zo dat je ieder level à la Garrett uit Thief dient te sluipen en te sneaken, maar het kan wel.
Andere levels lenen zich weer prima voor de meer actie georiënteerde speler; levels waarin tonnen, schuttingen, muren en andere obstakels dienen als cover terwijl je je wapen(s) herlaadt en je je opmaakt voor een nieuwe aanval.
Stealth speelt echter altijd een rol. Zo kun je lampjes uit hun fitting draaien zodat kamers donker worden

Monolith / Fox / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://nolf2.sierra.com




Zo, die gaat effe uit z'n dak.


Soldaat Friederichs dacht zich slim om de hoek te verschuilen. Was alleen de verkeerde hoek.



"Als ik m'n pijl nou eens richting je kruis boog?"


"Knibbel, knabbel, knuisje; wie schiet er op ons huisje?"


"Zeg meisje, heb jij weleens de wind van voren en van achteren tegelijk gehad?"


"Olé ik mag mee, olé ik mag mee... naar de bananenbar!"


Ach je moet maar denken, "niemand leeft voor eeuwig."

en je dus minder snel gezien wordt. Een in beeld springend oog-icoon heeft dan een paar seconden nodig om zwart te worden; wat aangeeft dat niemand je ziet. Wordt het licht weer aangeklikt dan kun je alsnog ontdekt worden.
Een ander typische Thief tintje is het oppakken van bewusteloze lichamen of gedode guards. Deze zeul je over je schouder mee om elders weer te dumpen. Een ontdekt lichaam resulteert namelijk in alarm én het opentrekken van een blik verse vijanden. Wél is het nuttig een gedumpt lichaam op je gemak te onderzoeken want vrijwel iedere vijand heeft iets op zak. Van kogels, pleisters en briefjes met clues, tot uitgekauwde kauwgum, een wimperkrultang of een nagelschaartje. Je begrijpt dat die laatste drie voorwerpen volkomen nutteloos zijn, maar wel een grijns op je smoelwerk toveren.

SKILL POINTS

NOLF 2 heeft nog meer nieuwigheden en roert een heus Deus Ex RPG tintje door de vermakelijke gameplay. Hierdoor tilt Monolith deze game naar een hoger plan.
Hoe werkt het? Voor verschillende opdrachten krijg je Skill Points. Deze punten kun je verdelen over diverse skills te weten Stealth, Stamina, Markmanship, Carrying, Armor, Weapons, Gadgets en Search. Het is niet noodzakelijk om alle vaardigheden te ontwikkelen want je kunt ze hoe dan ook uitvoeren. Maar met opgekrikte skills kun je langer rennen, sneller een slot openkraken, vind je meer goodies op lichamen en ga zo maar door.
Interessant in dit kader zijn ook de Optional Goals. Veel games hebben dergelijke opdrachten maar dat levert 'slechts' extra gameplay op. In NOLF's Optional Goals verdien je altijd skill points én dus zul je wel gek zijn om deze extra opdrachten links te laten liggen. Bovendien geeft het je meer inzage in de overkoepelende verhaallijn en de achtergronden van de belangrijkste hoofdrolspelers.
Het extra gespeur wordt net als in het originele spel aantrekkelijk gemaakt door stupide rapporten, geinige memo's van superieuren aan hun werknemers en zogenaamde super geheime documenten. Je vindt ze overal en net als de hierboven genoemde wimperkrultang leveren ze iedere keer een glimlach op.

BIJ JUPITER!

Natuurlijk zijn er de heerlijke conversaties die bewakers, ninja's en soldaten met elkaar hebben. Er zitten weer een paar instant klassiekers bij die het 'aapje aanprijzen' uit de eerste alinea van deze review in herinnering roepen.
NOLF 2 wordt daarnaast gepowerd door de nieuwe Jupiter engine en dat is te zien. De game ziet er prachtig uit en weet een fantastische sfeer neer te zetten. Het leveldesign is daarnaast uitstekend gedaan en blijft je verrassen.
De animatie van de NPC's zijn sowieso de beste die ik in tijden heb gezien. Zie hoe een bewaker over een bananenschil uitglijdt, en je weet wat ik bedoel. Ook de sprongen en vliegbewegingen van de mysterieuze ninja-clan (volgens Ed zijn het Taliban) zijn zwaar indrukwekkend. Zo is inhoud en techniek dus volledig op elkaar afgestemd en hebben we hier te maken met een meeslepend en humoristische spy adventure dat z'n gelijke niet kent.

SPYGADGETS

Cate vindt de nodig komische gadgets op haar pad die haar helpen de vijand uit te schakelen of gesloten deuren te openen. Hier zijn de belangrijkste.

Gifgas granaat
Slaapgas granaat
Codebreaker in de vorm van een poederdoos
Lockpicker
Mechanic Explosive Kitten (onderdaad een robotkatje dat explodeert)
Lipstick camera
Coins (werp een muntje op straat om een vijand af te leiden)
Bananen (bananenschillen waren nog nooit zo leuk)
En nog heel veel meer…


KONAMI


XBOX

Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

XBOX / PLAYSTATION 2

SKATE GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 79 SCORE

Codemasters cashte de afgelopen jaren zwaar in met deze op mini-voertuigjes gebaseerde racegames en nu heeft Infogrames het handeltje overgenomen in de hoop hetzelfde te kunnen bewerkstelligen.

MICRO MACHINES

Dat Infogrames goud in handen heeft, moge duidelijk zijn. Micro Machines is al jarenlang razend populair bij jong en oud en mits ze het een beetje goed aanpakken (dat wil zeggen: niet te veel klooien met de fundering die Codemasters heeft gelegd) kan men met deze nextgen versies mooie tijden tegemoet gaan. Nou, ik moet zeggen dat de Engelse ontwikkelaar Sheffield House goed z'n huiswerk gedaan heeft, want de game ademt nog steeds hetzelfde sfeertje en speelt nog steeds op dezelfde manier als in het verleden. Groot voordeel op beide consoles is natuurlijk dat het er allemaal nog wat beter uitziet (waarbij de Xbox-versie net wat scherper en frisser oogt dan de PS2-versie) en dat er meer opties beschikbaar zijn.


Briljant idee: maak een game waarin je die kikker bestuurt en noem het Frogger of zo...

Zo zien we acht nieuwe characters die niet alleen een normaal autootje onder hun ass hebben, maar ook een sportwagen, off-road voertuig, motor en een speedboat. Met al deze voertuigjes zul je dan ook op verschillende trajecten op land en in het water (variërend van een traject in een stal tot een rondje in een vijvertje) je ding moeten doen.

KOEKENPAN

Het aantal modes waarin je kunt racen is behoorlijk groot. Zo zijn er verschillende kampioenschappen te behalen waarin je nieuwe voertuigen kunt verkrijgen en daarnaast zijn er nog alleraardigste opties als Bomb Tag (waarin je een tijdbom zo lang mogelijk in je bezit moet houden alvorens 'm te deponeren in de bak van een tegenstander) en wellicht de belangrijkste en leukste van allemaal, de multiplayer, aanwezig.
Natuurlijk zijn ook nu weer allerlei powerups en wapens in de game verwerkt. Zo herkennen we nog die koekenpan waarmee je lekker kunt inhakken op je tegenstanders. Maar ook bazooka's, bokshandschoenen, vuurballen, raketten en electro-charges kunnen de competitie meer dan eens tot wanhoop drijven.
Verder zijn er volop hindernissen als ramps en blokkades, maar ook kikkers met vervelende tongen en ratten die regelmatig het traject onveilig maken kunnen een pain in the butt zijn.

PRIMA WERK

Van beide versies kan gezegd worden dat ze erg lekker speelbaar zijn; 't is af en toe effe tricky om je voertuig de juiste richting op te laten gaan (soms zul je je stick bijvoorbeeld naar boven moeten duwen om naar beneden te rijden), maar dat went snel. Dankzij de verschillende eigenschappen van de voertuigen en characters (elke coureur heeft z'n eigen sterke en zwakke punten) zul je deze game ook zeker niet snel beu worden en al helemaal niet als je drie maatjes op je bank laat plaatsnemen.
MM-freaks kunnen hun hartje ophalen; die peeps van Sheffield House hebben prima werk afgeleverd. ◀


Dan heb ik toch liever een bumperklever.

Radon Lab / CDV / Mediamix / Tel: 0032-33851470 / www.radonlabs.de

PC

JAN GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 78 SCORE

Project Nomads is een ambitieuze strategy-action game die door zijn hybride karakter een beetje tussen wal en schip dreigt te vallen. En dat zou zonde zijn...

PROJECT NOMADS

Ook vorig jaar was het aanbod op de ECTS enigszins tegenvallend. Binnen een dag had de PU crew de aanwezige games geïnventariseerd. Toch waren er in vergelijking met dit jaar genoeg leuke titels te ontdekken en kon je je zelfs een tweede dag vermaken.
Vooral CDV maakte de ECTS destijds nog een beetje goed. De Duitse publisher had een van de grootste stands op de vloer met tientallen titels (voornamelijk PC) die we konden spelen en becommentarieerd werden door de diverse ontwikkelaars uit de CDV stal.
Projects Nomads viel toen op; enerzijds door de bonte verzameling kleuren die als een mix oogde tussen Outcast, Giants en Sacrifice, anderzijds door de samensmelting van genres waarin action, shooter, strategy en het vliegen in grappige voertuigjes de verbeelding wisten te prikkelen.
PN (Project Nomads) ontving de The Best PC Game Of The Show 2001 onderscheiding en nu het spel af is begrijp ik deels waarom.

ONDERKOTSEN

Ik zeg 'deels' omdat PN toen opviel bij gebrek aan beter. Maar tegelijkertijd heeft deze vreemde game een aantal unieke features in petto.
Features die voor gamers - die bereid zijn verder te kijken dan hun neuzen lang zijn – samen te vatten zijn als uitdagend, origineel en actievol.
Om kort te gaan; in PN controleer je drijvende eilanden die je vervolgens opbouwt met basissen en afweertorens. Tegelijkertijd vlieg je in Crimson Skies-achtige vliegtuigjes om de vijand te bestoken en kun je in third person vijandelijke basissen saboteren.
Het verzamelen van artefacten speelt hier een sleutelrol; dit zijn upgradable gebouwonderdelen. Je benut deze om je basis uit te breiden of je combineert ze tot nieuwe, sterkere constructies. De keuze is steeds aan de speler.
Echter, soms moet je een bestaand gebouw afbreken om ruimte te maken voor een nieuwe creatie. Daarnaast kunnen gebouwen kapot en dan komt het artefact vrij en dat kan weer gejat worden door de tegenpartij. Uiteraard kun je zelf ook vliegtuigjes inzetten en bommen droppen bij de vijand.

Je hebt het als speler dus behoorlijk druk al kun je snel tussen verschillend afweergeschut en voertuigen switchen, als ware je op alle plaatsen tegelijk. De controle is alleen erg tricky en vraagt enige inspanning om te doorgronden.
De PN smeltkroes is fris maar vormt tegelijkertijd de achilleshiel van de game. Giants en Sacrifice kenden eveneens een mix van elementen en ook die games werden geen (commercieel) succes. Strategen en Crimson Skies liefhebbers moeten zeker de demo downloaden en zich niet laten afschrikken door de weirdness van deze titel. ◀


Bizar. Nog nooit vertoond in een spel. Als het nacht wordt...


... verandert de omgeving totaal! En... wordt het donker!

Rage / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.rage.com/crashed/ PLAYSTATION 2

JAN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	6	6	7	68

Crashed is de PS2 versie van Crash; die op zich best geinige, razendsnelle beuk- en kunstjesdoen racer voor de Xbox. Hij is er nu dus voor de PS2 en als Destruction Derby je ding is, dan is Crashed misschien wel iets voor jou.
Het sympathieke aan deze game is dat het niet pretendeert meer te zijn, dan het is.
Het is namelijk een lekkere, hersenloze instant fun racer, zoals ook bijvoorbeeld de eerste BurnOut en Rumble Racing dat waren. Game in de zwarte doos schuiven, knop indrukken en gaan.
De framerate was op de Xbox razendsnel en dat is ie op de PS2, voor het grootste deel ook.
Af en toe dropt het hier en daar en dat is toch niet de bedoeling.
Ook de graphics zijn een tikkeltje fletser.
Diegene die de Xbox versie kennen, zullen constateren dat de game regelrecht naar de PS2 gepoort is en nergens leuke extraatjes of iets dergelijks bevat.
Op de Xbox is Crash een lichtzinnige maar redelijk vermakelijk spelletje dat bestaansrecht heeft vanwege het feit dat er naast Wreckless weinig andere arcade beukracers zijn.
Op de PS2 zijn die er wel (Twisted Metal Black is lichtjaren boven Crashed verheven) en vele malen beter, dus uiteindelijk valt Crashed toch een beetje als overbodig te bestempelen.



CRASHED

SouthEnd Interactive / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com XBOX

BORIS	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	8	7	74

"I'm gonna tear that ugly ass costume of your back and shove it down your throte".
Ja ja, we zitten midden in een potje Deathrow en de lompe teksten blijven aardig hangen hier op de redactie.
Ed doet in ieder geval genoeg inspiratie op om ons uit te schelden als de teksten weer eens te laat zijn *(of te kort, zoals deze van Boris voor de zoveelste keer! - Ed)* en Jeroen is met het zweet op zijn voorhoofd koffie aan het halen.
Geen wonder ook want het gaat er heet aan toe bij een potje Deathrow.
Deze beat'em up moet je eigenlijk verplicht spelen tegen een paar vrienden want alleen dan komt het spel echt tot zijn recht.
Dat gescheld is namelijk vooral leuk als je een reactie terug krijgt van iemand die naast je zit.
Al moet ik wel zeggen dat de scheldpartijen die vervolgens ontstonden hier op de redactie een stuk geiniger waren dan de teksten die developer SouthEnd zelf heeft bedacht.
Maar alle toeters en bellen daar gelaten, heeft Ubisoft een mooie beat'em up in handen.
Er zijn veel moves en de A.I. is best wel oké.
Ik heb betere vechtgames gespeeld maar deze Deathrow heeft zijn plekje onder de zon wel verdiend.



DEATHROW

Capcom / Nintendo Benelux / Tel: 030-6097100 / www.capcom.com GAME BOY ADVANCE

JURJEN	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	8	6	8	60

Toen ik Mickey's magische avontuurtje een jaar of tien geleden beleefde op de SNES vond ik het al een erg fijn spelletje. En dat is het nog steeds.
Magical Quest biedt 2D-platforming op z'n best, in prachtig getekende omgevingen, met steeds weer verse uitdagingen.
Naast het standaard loop-en-springwerk kun je vijanden en voorwerpen vastpakken, bijvoorbeeld om andere vijanden mee te bekogelen of om ermee omhoog te vliegen. In de loop van het spel krijg je daarnaast toegang tot drie kostuums die elk goed zijn voor grappige extra vaardigheden. Zo kun je water spuiten als brandweermuis, over ravijnen slingeren als bergbeklimmuis of magische sterretjes schieten als tovermuis.
Je bent vrij om per situatie zelf te bepalen in welke hoedanigheid je deze wilt overwinnen, met een druk op de R-knop verschijnt een grappig tafereeltje waarin de preutse Mickey zich achter een gordijntje omkleedt.
Het is tekenend voor de vrolijke Disney-details die je overal in het spel tegenkomt, en je het spel met een glimlach laten spelen. Jammer dat die glimlach maar zes levels lang is.
Daarna rest enkel nog het staartje; een weinig opwindende party game voor 1 of 2 spelers.
Ik vind 't echt een erg leuk spel, maar een game die je in een uur of vijf uitspeelt, mag blij zijn met een voldoende.

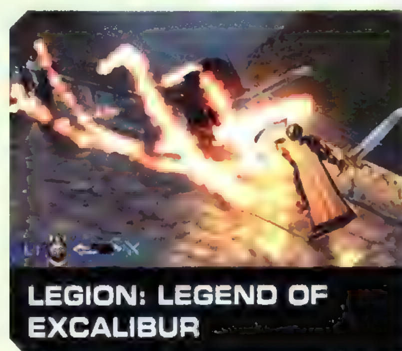


DISNEY'S MAGICAL QUEST STARRING MICKEY & MINNIE

Midway / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.midway.co.uk PLAYSTATION 2

BORIS	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
	5	2	2	17

Ik heb in mijn leven een boel slechte schijt games gespeeld maar Legion: Legend of Excalibur is zelfs voor mij een hele nieuwe ervaring.
Zelfs in de wereld van slechte schijt spellen moet deze game nog als een dieptepunt beschouwd worden.
"Hoe is het mogelijk dat er een bedrijf is dat geld steekt in zo'n zuigende bagger titel?", vraag je je misschien af.
Nou, dat vragen wij ons hier op de redactie ook af, terwijl we nog een tergend saaie cutscene proberen weg te klikken.
Deze RPG vertelt het (op zich boeiende) verhaal van Koning Arthur op zo'n saaie en ongeïnspireerde manier dat je al na twee minuten de neiging hebt om de PlayStation gewoon uit te zetten.
Maar ja, het is toch mijn werk om deze game fatsoenlijk te reviewen dus besloot ik om nog maar een keer te proberen om mijn mannetje uit de boom te bevrijden waaronder ik al een paar minuten vast zat.
Op een gegeven moment dacht ik zelfs dat de boom een tegenstander was maar na een boel geklooi kwam ik tot de conclusie dat er gewoon een paar rotsblokken onder de boom moesten liggen.
Ja ja, een knap staaltje level design al zeg ik het zelf.
(Zeg Boris, was het nou echt niet mogelijk om nog zo'n 25 scheldwoorden extra aan deze game te besteden? -Ed)



LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

BreakAway Games / Impressions / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://emperor.sierra.com PC

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	8	7	79

Emperor is een puike city building game die echter te gemakzuchtig op z'n voorgangers leunt. Maar dat zal de fans waarschijnlijk worst zijn.



EMPEROR
RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Na eerst de Romeinse, toen de Egyptische en daarna de Griekse beschaving tot leven gewekt te hebben, presenteert Impressions nu het Oude China in Emperor: Rise of the Middle Kingdom.

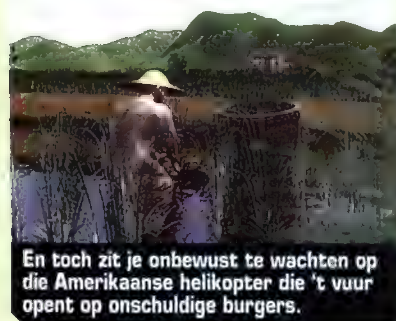
In de inleiding doelde ik natuurlijk op Ceasar III, Pharaoh en Zeus; stuk voor stuk city building games die Impressions geen windeieren hebben gelegd. De trouwe fanbase koopt de games iedere keer weer en why change a winning team?
Echter, de trouwe PU-lezer herinnert zich wellicht nog de conclusie bij Master Of Atlantis: Poseidon; de add-on voor Zeus, ik citeer: "Het is echter overduidelijk dat de grafische engine op zijn laatste benen loopt en ook qua gameplay wordt het hoog tijd dat Impressions zich gaat bezinnen op een nieuwe formule".
Helaas werden mijn wensen voor Emperor slechts ten dele ingelost. Wat niet wegneemt dat deze game in zijn genre nog steeds goed is. Behoorlijk goed zelfs maar tegelijkertijd ook een tikkeltje laf en voorspelbaar.

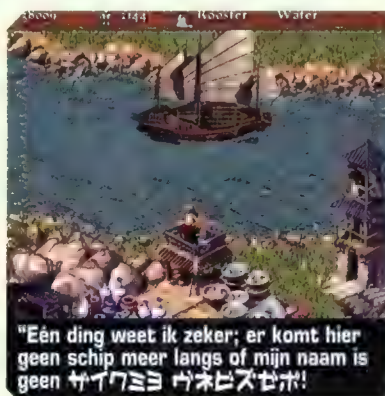
ZEUS MET SAMBAL

Als city building game laat Emperor je je eigen stad ontwerpen waarbij je moet zorgen voor genoeg behuizing, wegen, landbouw, handel, een voedselvoorraad, paleizen, een leger en ga zo maar door. Arbeiders moeten naar hun akkers, de handel moet levendig zijn, inkomsten stijgend en je stad florerend. Je drijft handel met andere steden en soms is er een oorlog.
Vervolgens werk je verschillende goals af, zoals het bouwen van een prachtig kasteel of monument, het behalen van een bepaalde populatie of het opzetten van een gegeven aantal handelsroutes.
Je wordt daarbij geholpen door verschillende tips en raadgevers en religie speelt ook een rol. Het mythologische tintje uit Zeus, de inbreng van Goden en het aanbidden van een bepaald geloof is hier traditioneler en grijpt terug naar de eerdere reeksen. Het is een kwestie van smaak maar ik vond de manier waarop de interactie met Goden werkte in Zeus leuker. Hoe dan ook, het is gesneden koek voor de volgelingen van Impressions' games.

VERSLAVENDE VOORSPELBAARHEID

Aan de ene kant is Emperor weer even verslavend, kwalitatief goed en houdbaar als altijd. Dankzij de mission editor en online modes kun je hier lang zoet mee zijn. Aan de andere kant is het net of je Zeus of Pharaoh speelt; het spel heeft nagenoeg dezelfde structuur en je kunt dus met dezelfde tactieken het spel (uit)spelen.
Dat maakt Emperor dus erg voorspelbaar en repetitief. Zeker als je beseft dat je bijna alle missies van begin af aan moet spelen (op een paar positieve uitzonderingen na) en ieder keer weer een nieuwe stad op moet bouwen. Dit in tegenstelling tot Zeus waar je steeds een stapje verder ging en voor het grootste deel helemaal niet steeds van scratch hoefde te beginnen.
Bovendien is de engine nu echt uitgewrongen. Ik vind het knap hoe Impressions er nog zo'n toonbare game van heeft kunnen maken maar de engine is nog steeds hetzelfde oude beessie en dat merk je, al is ie duidelijk op de schop gegaan.
De steden en de karakters zien er fris en aandoenlijk uit maar als je je mannetjes duizend keer hun overduidelijke voorgeprogrammeerde paadjes heen en weer ziet lopen, begint dat te vervelen. Daarnaast vind ik de huizen en gebouwen erg op elkaar lijken. Zeus had meer variatie in artwork, wat je steden een afwisselender look gaf.
Emperor kent een hogere resolutie, minder korrelige beelden en meer kleine details. De huizen zijn wel saai en dus je stad uiteindelijk ook een beetje.
Voor beide looks is wat te zeggen, maar in wezen maakt het gaan satéprikker uit. De echte fans kopen dit deel toch wel (en terecht) en nieuwkomers zullen merken waarom Impressions' gameplay werkt.
Als veteraan begin ik het kunstje echter wel een beetje uit mijn hoofd te kennen en eis ik bij de volgende city building game een compleet nieuw concept. ◄


En toch zit je onbewust te wachten op die Amerikaanse helikopter die 't vuur opent op onschuldige burgers.


"Eén ding weet ik zeker; er komt hier geen schip meer langs of mijn naam is geen サイクミヨ ウネピズセホ!


Ik wil als ik oud ben ook een hennepplantage in plaats van een volkstuintje. Lekker blowend de pijp uit.

PLAYSTATION 2 / XBOX

SCORE 90

GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	8

Colin McRae 3 combineert de beste besturing en het vetste geluid nu ook met hoogstaande graphics. McRae en de Ford Focus in al hun glorie.



COLIN MCRAE RALLY 3

De hele redactie zit er al maanden op te wachten maar terwijl iedereen lekker in Londen op de ECTS zat, vloog ik naar de Franse Cote d'Azur om als een van de eerste Europese journalisten de review-versie van Colin 3 uit te checken.

Voor iedereen die niet heeft opgelet de laatste jaren, zal ik even uitleggen dat Colin 3 een game is die voor 90% draait om het rallyteam van Ford. McRae en zijn co-driver Nicky Grist rijden de laatste jaren in een Ford Focus en dat betekent dat sinds deel 2.0 de Ford Focus de hoofdrol speelt.
De Focus ziet er gedetailleerder uit en beweegt zich realistischer over de weg dan de andere vijftien auto's in het spel. Dit komt omdat Codemasters bij elke game nauw samenwerkt met de monteurs en technici van Team Ford.
Je moet wel twee keer kijken voordat je het verschil ziet, maar een Mitsubishi Lancer of een Citroën Xsara hebben ook net niet hetzelfde niveau van wegligging als de Ford Focus.
Reden daarvoor is dat ook Colin zelf zwaar betrokken was bij de ontwikkeling van de game. Hij heeft het spel uitgebreid gespeeld en het team geholpen bij de juiste afstelling van de wagens in relatie tot de tracks.

WEGLIGGING

Het is geen geheim dat auto's in veel rallygames problemen hebben met de wegligging. Vele grote titels vonden hun weg naar de vergetelheid omdat de wagens leken te zweven over de weg of omdat het allemaal gewoon niet echt genoeg aanvoelde.
Nee, dan Colin McRae 2.0, dat is een goed voorbeeld van hoe het wel moet en het was niet voor niets dat die game het zo goed gedaan heeft.
In deel 3 is gebruik gemaakt van een nieuwe game-engine en een nieuw physics model voor de auto's en ik moet zeggen dat het te zien is. De auto's liggen lekker stevig op de weg en verder is alles in en af te stellen naar eigen wens. Hoewel alles... In de dope Career mode, waar het spel om draait, moet je de benodigde onderdelen en opties wél eerst verdienen... maar dan heb je ook wat.
Botsingen zijn helaas nog niet realistisch want de wagen staat gewoon pats-boem stil. Dat is iets waar eindelijk eens naar gekeken moet worden want nu we zo dicht bij de perfecte rallygame komen, moet ook dat gewoon goed zijn uitgewerkt.

SCHADE

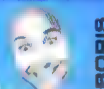
Codemasters is trots op zijn schademodel; de wagens in Colin 3 kunnen namelijk op de meest creatieve manieren kapot gereden worden. Banden kunnen lek, platen en bumpers kunnen eraf en ruiten kunnen stuk en het is inderdaad een prachtig gezicht als bij een schuiver tegen een boom de ruiten eruit klappen en de deur na het verder rijden blijkt los te hangen.
Echter, vergeleken met de vette shit die je op TV ziet (auto's die drie keer over de kop gaan terwijl de motorkap en de deuren eraf vliegen, of auto's die helemaal om een boom gevou-


Colin heeft er lol in en gaat er weer vol in.



Hola, daar glipt een gozer in de achterbak! Zeker een illegaal die denkt dat Colin meedoet aan de Kanaaltunnel Rally.

Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com




"Wat nou hundred straight? Dikke pik, Nick; rij jij of rij ik!"


"Wat zeg je? Halfweg? Ik dacht Haarlem."


"Ook wat pepermuntjes, Colin?"


"Zijn we geflitst? Ach, we sturen de bon wel door naar minister Heinsbroek."


"Verdomme Nicky, zet die radio op een andere zender; ik word helemaal gek van die Ketchup-song!"

wen zijn), kan het allemaal nóg wel een tikkie realistischer.

BETONNEN HEKJES

Prettig is dat in Colin 3 geen sprake meer is van 'betonnen lintjes' langs de weg. Lintjes zijn er om doorheen te sliden terwijl je probeert de ideale lijn vast te houden.
Daarentegen zit deze game nog wel vol met houten hekjes van beton. Hekjes dus waar je met 100 km/uur tegenaan kunt knallen maar die geen centimeter meegeven. Gelukkig


"Shit wat schijnt die zon weer gemeen door m'n zijraampje. Ik zei toch dat we die Winnie The Pooh zonneschermpjes moesten opplakken."



"Hé Colin, gas d'r op; het is een wedstrijdje hoor ik net via m'n koptelefoon."


Bij sommige rally's hebben ze ook een 'open klasse'.

GEMISTE KANS

Als Colin fan van het eerste uur (kan me nog herinneren dat ik 'm ooit in een 'dubbeltest' dik liet winnen van Tommi Mäkinen Rally) was ik natuurlijk razend benieuwd naar dit nieuwe deel.
'Niet verrassend', zo kan ik Colin 3 denk ik het best omschrijven. Niet verrassend in de zin van Tiger Woods wint een golftoernooi, Leontien van Moorsel wordt Nederlands kampioen, de bijschriften in de PU zijn weer om je te bescheuren. Ik bedoel, Colin heeft zich in het verleden bewezen als top rallygame en bevestigt dit voor de derde maal.
Jammer vind ik wel dat 'het rallygevoel' waar Codemasters vele malen over sprak, nauwelijks is uitgewerkt. Op een enkele fragmentje na waarin we Colin geïnterviewd zien worden of wat gasten aan z'n auto zien sleutelen, onderscheidt deel 3 zich op dit gebied niet of nauwelijks van z'n voorgangers.
Een gemiste kans. Had bijvoorbeeld 'de echte' Colin sprekend in beeld opgevoerd. Had 'm tips laten geven over bepaalde trajecten. Had 'm de speler laten aanmoedigen... "I told you everything you need to know, let's kick some ass", of iets dergelijks.
Wat mij betreft de enige tegenvaller aan de game, juist omdat dit aspect deel 3 nóg wat meer onderscheidend had kunnen maken. Toch heeft deze game met acht rally's verspreid over de hele wereld met elk zes nieuwe circuits en een special stage, genoeg nieuws te bieden om ook de bezitter van eerdere Colin games te verleiden eveneens deeltje 3 in huis te halen.
ED


KONAMI

kan ik daar op een of andere manier een stuk beter mee leven dan met de betonnen lintjes.
Als je overigens de weg kwijt raakt of om een of andere reden van het parcours afdwaalt, wordt het beeld zwart en word je weer "wakker" terwijl jouw auto in de juiste richting weer op de juiste weg wordt gezet. Afsnijden heeft dus vrijwel geen zin meer (ik hoor Ed al juichen).

RACE ERVARING

Aan het eind van het liedje gaat het bij een game als Colin McRae 3 natuurlijk allemaal om de race ervaring. Die moet gewoon super strak zijn anders is de game waardeloos. Nou, ik ben blij om te vertellen dat de race ervaring inderdaad erg strak is maar zoals je eerder hebt kunnen lezen zijn er wel een paar kleine minpuntjes.
Dat neemt niet weg dat de game verder echt geweldig is en dan heb ik het met name over de Career mode die met zijn acht verschillende landen en vele nieuwe tracks, variërend van sneeuwstormen tot bloedhete woestijnen, deze titel een grote mate van afwisseling geeft.
Bovendien is het wel degelijk een uitdaging om niet alleen de snelste tijd neer te zetten maar ook je wagen zo heel mogelijk te houden. Dat spreekt ook voor zich want met een lekke band zet je natuurlijk geen recordtijd neer. ◀


Echt altijd als er een Citroën meedoet in een rallygame, is het een rooie. Waarom nooit een gele citroen (met twee gasten in de auto met hele zure gezichten) ?


"Het is niet eerlijk; moeten wij rijden in Colin's afdankertje van vijf jaar geleden. Valt me nog mee dat we door de APK zijn gekomen.



" Kijk uit voor die boarding!" "Sorry zat effe uit te puzzelen wie er voor ligt."


"Hier naar rechts, afslag Keutshavel. Efteling here we come!"

THE REAL THING

Dat met die rallygames is natuurlijk allemaal leuk en aardig maar op een gegeven moment wil je toch wel eens weten hoe het voelt om zelf achter het stuur te zitten van zo'n bak.
Codemasters kwam ons tegemoet en leverde ons een aantal spiksplinternieuwe Ford Focussen die we naar eigen inzicht kort en klein mochten rijden.
Dat was aan ons wel besteed want toen we eindelijk in de Franse Alpen waren aangekomen en we al flink hadden kunnen oefenen met de bandrem in de modder, was het tijd om het beestje eens flink op zijn staart te trappen. We kozen een mooi bergpad en zette de toegang af zodat er geen ander verkeer op de weg aanwezig zou zijn.

THEORIE

De theorie van het rally rijden zegt ons dat de controle op je auto voor 75 procent bestaat uit gas geven. Met andere woorden: zolang je gas geeft blijft je motor kracht uitoefenen op de weg en heb je optimale controle over je auto.
Een andere regel luidt: nooit te hard remmen want als je wielen blokkeren en je auto gaat slippen dan ben je alle controle kwijt en eindig je met een boel blauwe plekken in de bosjes.
Met die theorie gingen we op pad maar het was nog maar de vraag of ik in een kritieke situatie deze regels niet gewoon zou vergeten, net als 99% van de mensheid zou doen. Het is namelijk heel erg natuurlijk om op je rem te trappen als je denkt de controle te verliezen.

PRAKTIJK

Aangezien de meeste aanwezige journalisten een tijd hadden neergezet, was het mijn beurt om het record te breken. De lat was al flink hoog gelegd door de hoofdredacteur van Rally Insight Magazine (een oud rallyrijder). Dus ik wist wat me te doen stond. Dat gaspedaal moest flink ingetrapt worden.
Bij de eerste bocht was het gelijk raak. Ik ging te hard en moest vol in de remmen. Gelukkig had ik flink de ruimte om de bocht door te komen want het duurde wel even voordat ik mijn wagen uit de slip had. Stom, stom, stom ik moest ook juist meer gas geven in die bocht zodat ik de controle kon behouden.
Maar ja, je moet flink grote ballen hebben om extra gas te geven als je [illegible] met een 20 meter diep ravijn. Ahum, nou ja, verder racen dus.

GATEN

Na die bocht kwam een lang recht stuk met als enige obstakels een aantal gaten in de weg. Ik had het stuk al een paar keer gereden en zonder veel problemen de gaten kunnen ontwijken maar deze keer reed ik een stuk harder.
Ik wist dat de Focus over goede schokdempers beschikte dus toen ik de keuze had om óf rakelings langs de bergwand te scheren óf [illegible] kuiltje te pakken, koos ik voor het laatste. Dat was dom. Omdat ik deze keer toch zeker 80 reed, maakte de auto gelijk een klapper naar links. Ik schoot richting kant van de weg waarnaast een indrukwekkend steile berghelling naar beneden lag.
Gelukkig was het een recht stuk weg en [illegible] ik deed mijn slip een beetje [illegible]. Ik trapte het gas in en wonder boven wonder had ik gelijk weer controle over de auto. De banden gierden over het grind en de stenen vlogen alle kanten op maar ik stuurde weer de goede kant op.

BOEM

Mijn reactie was snel maar het had nog sneller gemoeten want mijn linkerachterwiel was na 10 meter toch nog van de weg geraakt. Op de zachte aarde had mijn wiel totaal geen grip en opeens kreeg mijn auto met een snelheid van zo'n 70 km/uur een zwieper naar links.
Deze keer was er geen houden meer aan en het volgende wat ik hoorde waren de knallen van de airbags toen mijn Ford Focus vol tegen een boom aan klapte. Zo dat was lachen.


"Pssst jongens, die gast hiernaast kan vast gaan sparen voor een kunstgebit want ik rij dit karretje straks helemaal in de prak."


Handig hoor, de kotszakken komen automatisch uit het dashboard.

Gelukkig waren mijn twee inzittenden en ik niet gewond maar de auto was total loss. Vreemd genoeg zag je dat pas echt toen we de achterklep probeerden dicht te doen. Het hele chassis was verbogen.
Ik moet zeggen dat ik eerder op de dag nog [illegible] van het schademodel van Colin McRae 3 maar nu ik zelf had gezien hoe makkelijk je een auto total loss rijdt, vond ik het toch [illegible]

PC

Deep Red / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk

SCORE 64 | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SKATE

Wie diepgang en pittige, gevarieerde uitdagingen in God games niet zo goed trekt, zal zich ongetwijfeld meer thuisvoelen bij Beach Life.

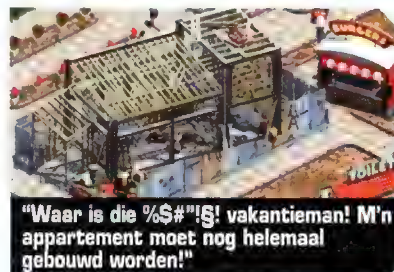
BEACH LIFE

Het doel van Beach Life is simpel: trek je managerkloffie aan, daal neer in een saai vakantieoord en zorg voor wat leven in de brouwerij zodat er meer en meer gasten de vakantie van hun leven kunnen beleven. Vergelijk het met de Tycoon-games, maar dan met zon, zee, drank, vreten en natuurlijk chicks.
Nu liet ik in de vorige PU het antwoord op de vraag of er ook een flinke dosis sex, drugs en rock 'n roll in de game aanwezig is achterwege; wel, ik kan jullie nu zeggen dat er van alles een beetje is. Echt ranzig wordt het helaas nooit, hoewel kotsende partypeeps en onschuldige badgasten die worden opgevreten door haaien niet bepaald een prettige aanblik opleveren.

SLOPEN

Aan het begin van elke missie (er zijn zo'n 12 lokaties) krijg je te zien waar het zoal aan schort in het oord. De ene keer is de vuilnisoverlast dermate ernstig dat vakantiegangers de benen nemen, terwijl je in een ander oord weer te maken hebt met gasten die uit verveling de boel maar gaan slopen.
Nu zul jij met je beperkte budget vanaf day one de juiste keuzes moeten maken. Er moet sowieso veel gebouwd worden, van beach bars tot energiecentrales om de hele teringzooi draaiende te houden. Hiervoor dien je natuurlijk bouwvakkers en monteurs aan te nemen die op hun beurt ook weer bepaalde eisen hebben waar je rekening mee moet houden.
En zo gaat dat dus de hele game door: checken wat je gasten willen (door op ze te clicken kun je zien of ze het naar hun zin hebben of niet), gericht bouwen om aan al hun wensen te voldoen, hier en daar een Baywatch typetje in een uitkijktoren droppen om er op toe te zien dat je gasten niet verzuipen en intussen de boel mooi schoonhouden met behulp van een horde onderbetaalde autochtone dametjes.
Op sommige momenten zullen je management skills zwaar op de proef gesteld worden maar helaas zijn die momenten te schaars; daar zijn de missies simpelweg niet gevarieerd genoeg voor.
In het begin is het nog wel leuk om te zien hoe de gasten zich klemzuipen (tijd om de bierprijzen te verhogen!) en vervolgens met een dametje in de bosjes verdwijnen maar na verloop van tijd is de fun er wel zo'n beetje af.
Ik kreeg ook nooit echt het gevoel betrokken te zijn bij het geheel. Het feit dat je je eigen MP3-tjes als soundtrack kunt gebruiken is eigenlijk een van de leukste opties in de game. Dat zegt genoeg, lijkt me. ◄


In olijfolie-land kun je nooit schijthuizen genoeg hebben.


"Waar is die %$#"!§! vakantieman! M'n appartement moet nog helemaal gebouwd worden!"


En vanavond op groot scherm: Telstar-Veendam!

XBOX

Curley Monsters / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/quantumredshift

SCORE 77 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | JAN

Ieder platform z'n eigen futuristische snelheidsduivel. In het rijtje WipeOut, Rollcage en Extreme-G, kunnen we nu ook met gematigd enthousiasme Quantum Redshift plaatsen.

QUANTUM REDSHIFT

Ik zeg bewust 'gematigd' omdat QR (Quantum Redshift) een duidelijke WipeOut Fusion kloon is. Niet verrassend, want Curley Monsters bestaat vooral uit ex-Psygnosis (WipeOut) gasten. In bijna alles doet het spel aan WipeOut denken, al laat QR uiterlijk haar inspirator ver achter zich. De gamer krijgt een hele lading bump mapping, lichteffecten, realistisch water, gedetailleerde textures en andere grafische goodies voor z'n kiezen, met als summum de levensechte opspattende waterdruppels in je scherm die naar beneden sijpelen vanuit first-person. Tot slot zien de karakters er stuk voor stuk stoer en lekker (de babes dan hè?) uit, alleen de voertuigen van de racers zijn nagenoeg identiek.


Kiss my feet... oei, die durft!

SAME OLD

Gebrek aan inhoudelijke inspiratie zien we in de hele game terug; als allround gamer heb je het idee van seen it, done that, been there, maar als de Xbox je eerste console is, dan kun je uit deze titel zeker de nodige fun halen.
Zo mag je in QR racen over futuristische tracks en kun je verschillende powerups krijgen in de vorm van bommen, turbo's, lasers etc.
Geheel in de lijn der verwachting maar wel goed uitgewerkt, zijn de diverse afsnijroutes. De tracks en zijpaadjes gidsen je door water, loopings, tunnels, en schansen en ook voor het hangen in de lucht krijg je punten.
Het hoogteverschil tussen sommige delen van de tracks is soms zo groot dat je honderden meters naar beneden valt en beneden aangekomen even onderwater racet. Leuk gevonden.

REDSHIFT

Curley Monsters bewandelt dus voor het grote deel de bekende weg om slechts af en toe een beetje van de route af te wijken. Zo spelen ze leentje buur bij SSX Tricky door voor iedere coureur een aartsrivaal te introduceren. Dit heeft nauwelijks invloed op de gameplay en doet daarom een beetje overbodig aan.
Beter is de houdbaarheid van de game als zodanig. Er zijn vier modes te weten Quick Race, Tournament, Time Attack en Multiplayer (met 2, 3 of 4 spelers).
Tournament is het leukst (met een heus verhaallijntje) en kent vijf verschillende klassen (novice, amateur, expert, master en redshift), waarbij de laatste twee zo goed als foutloos racen vereisen.
Na iedere gewonnen klasse word je beloond met een nieuwe piloot en een bonustrack, maar voordat het zover is, heb je er (vloekend) al heel wat potjes op zitten. ◄



Kutoo, ooooh wat grof!

EA Sports Big / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.eagames.com — PLAYSTATION 2

SKATE — GRAPHICS 8 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 73

Degenen die graag een hoger arcadegehalte zien in rallygames en het extremere werk niet schuwen, zullen zich zonder twijfel thuis voelen bij deze over-the-top racer uit de stal van EA Sports Big.

SHOX

Denk je aan rallygames, dan kom je al snel terecht bij titels als Colin McRae of V-Rally. Games waarbij de nadruk gelegd wordt op simulatie dus. Om eerlijk te zijn kan ik niet een, twee, drie een recente rallytitel noemen die schijt heeft aan allerlei ingewikkelde afstellingen van de auto's en je gewoon lekker in een ongecompliceerde arcade-style laat crossen door zand, sneeuw en weet ik veel wat nog meer voor woestenijen.
Blijkbaar hadden ze daar bij EA ook moeite mee en dus besloot men om aan hun EA Sports Big-divisie een game toe te voegen die ons eraan moet herinneren dat arcade rallygames ook vandaag de dag een hoop spelvreugde kunnen geven.
Shox is dus zo'n game waarbij het niet gaat om realisme maar pure arcade fun, met een makkelijk onder de knie te krijgen besturingssysteem en spectaculaire acties die je never nooit zult terugzien in een game als Colin McRae.

WEDDENSCHAP

Met 24 officieel gelicenseerde wagens (bekende merken als Ford, Audi, BMW en Toyota) en een achttiental circuits (verspreid over drie omgevingen, te weten Arctic Tundra, Arid Desert en Asian Jungle) is het niet alleen zaak om steeds je vijf tegenstanders in drie rondjes voor te blijven. Tuurlijk is het fijn om steeds als eerste te eindigen (hiermee komt er namelijk een nieuw parcours vrij), maar waar het vooral om draait is kreukvrij uit de strijd zien te geraken en indrukwekkende sprongen te maken.
Hoe beter je rijvaardigheid is, hoe meer cash je namelijk zult innen. Met dat geld kun je vervolgens een weddenschap aangaan met een tegenstander naar keuze en een head-to-head race rijden. Wanneer je die wint, zul je in het bezit komen van zijn wagen. Verlies je, dan ben je én je kar én al je centjes kwijt die je in de weddenschap gestopt hebt.

SHOX-ZONES

Om het verhaal af te maken zijn er op elk traject zogenaamde Shox-zones te vinden. Laat je in deze zones zien dat je de man bent met de beste driving skills, dan zul je in aanmerking komen voor goud, zilver of brons. Ook hiermee komen weer nieuwe trajecten vrij. Erg leuke toevoegingen allemaal.
Als je dan ook nog in ogenschouw neemt dat de framerate zeer constant is met weinig tot geen pop-up en er over het gehele audiovisuele gedeelte van de game weinig negatiefs te melden valt (al mis ik soms het gevoel van pure snelheid en had de besturing iets 'minder losjes' mogen zijn), mag je concluderen dat Shox geen baanbrekende game, maar zeker wel een aanwinst voor het rallygenre is.



Als 't plaatje niet helemaal past, persen onze vormgevers de boel gewoon een beetje in elkaar.



Door alle reclame hoeven ze geen game te verkopen om toch dik te verdienen aan dit spelletje.

Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://casinoempire.sierra.com/casino.htm — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

Gokken is leuk, maar mensen die jou betalen om te mogen gokken is nog veel leuker. Run je eigen casino & ontwerp je paleizen der geldsmijterij met smaak in Casino Empire.

CASINO EMPIRE

Na het runnen van een bananenrepubliek in Tropico, mijn eigen golfbaantje ontwerpen in SimGolf en het opzetten van een hotelketen in Hotel Giant, is het nu de beurt aan Casino Empire.
Het idee is simpel; zorg dat jouw casino's winstgevend worden en versla daarbij de concurrentie met alle mogelijke middelen. Voor diegenen die wel eens in een casino komen, is het een feest der herkenning maar ook anderen zullen de blackjack tafels, pokerhoekjes, roulettes, fruitautomaten en dobbeltafels herkennen van films als Ocean's Eleven of Casino. Alles wat in een Amerikaans casino aanwezig is, kun je hier neerzetten. Daarnaast is het belangrijk de juiste prijs voor je entertainment te vragen. Ben je te goedkoop dan verdien je te weinig om te investeren in mooiere apparatuur, beveiliging en aankleding. Ben je te duur dan blijven alleen de echte rijke stinkerds hangen, maar lopen de meeste klanten over naar andere casino's.
Je hebt bovendien voortdurend te maken met concurrerende casino's; die afwisselend in handen zijn van grote bedrijven, families of de maffia. Het is dus zaak goed uit je doppen te kijken.


"Wil die Blackjack-speler naast die mevrouw in 't geel onmiddellijk die Aas uit z'n mouw halen."

ONDERKOTSEN

Van belang is ook hoe alles is opgesteld en hoe je casino eruit ziet. Een simpele plantenbak of een fontein ter opleuking lokt net iets meer gokkers dan wanneer je dergelijke attributen niet neerzet. Je klanten moeten dus én genoeg te doen hebben en zich lekker voelen.
Ook de buitenkant van je casino moet er flitsend uitzien, en dat kan door middel van neonreclame en lokkende uithangborden. Voorts dien je te letten op hygiëne (dronken mensen kunnen de boel onderkotsen), genoeg en tevreden personeel, wc's, eettentjes ... nou ja, the usual sim stuff dus.
Je begint in een kleinschalig casino en uiteindelijk kun je een compleet Las Vegas imperium nabouwen met look-a-likes van de MGM Grand, Caesar's Palace en het Luxor. De game zelf ziet er grappig uit zonder te schitteren al had de interface naar mijn smaak nog simpeler en overzichtelijker gekund.
De core gameplay is behoorlijk herkenbaar en vermakelijk maar wordt tegelijkertijd een beetje eentonig. Voor fans van dit genre (zoals ik) is de aanschaf van deze game een veilige gok, maar voor de meer casual gamer vraag ik me af of de game lang genoeg houdbaar is.


Dit is de Poseidon-zaal. Toepasselijk want een casino verdient geld als water.

GAMECUBE

SCORE 79

GRAPHICS 5 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Doshin the Giant heeft veel weg van een Molyneux-gerecht, op console-smaak gebracht met een Nintendo-sausje. Het proeven waard!

DOSHIN THE GIANT

Naast de verplichte voortzettingen van populaire spellenseries met helden als Mario, Zelda en Star Fox in de hoofdrol, probeert Nintendo zo af en toe gelukkig ook nieuwe franchises te ontwikkelen. Spellen als Pokémon, Pikmin en Animal Crossing zijn het resultaat; games met maffe, bijna experimentele thema's en innovatieve gameplay. In dit rijtje kunnen we ook Doshin the Giant plaatsen, een game die vrij stilletjes de Nederlandse winkels binnen is geslopen.

De eerste stappen met Doshin op het eiland Barudo voelen vreemd. Voor een reus is hij niet erg groot en hij loopt ook wat langzaam. De graphics zijn karig, met weinig details en hoekige omgevingen. Onder in beeld verschijnen tips en adviezen van ene Sodoru, een soort priester. Deze adviezen worden op kalme toon uitgesproken, een stuk prettiger dan de hysterische kreten in de Japanse versie.

Wat me echter verbaasde, is dat de gesproken tekst vaak net iets anders is dan de geschreven tekst. Ook klopt een advies of beschrijving soms niet helemaal bij de spelsituatie van dat moment.

ROMMELIG

Het is een rommelig, weinig indrukwekkend begin van een spel dat door zijn afwijkende karakter juist een pakkende start had verdiend. Ik kan me voorstellen dat een speler na tien minuutjes rommelen denkt "wat is dit nu?", vervolgens afhaakt en terug naar de winkel fietst om een ander spel te halen. Niet doen!

Doshin the Giant heeft veel meer te bieden dan het slordige beginnetje doet vermoeden. Gun het spel een half uur van je tijd, en je gaat het langzaam door krijgen. Geef het een uur en je bent verkocht. Of niet, maar dan ben je gewoon niet voor god in de wieg gelegd.

BOOGIE WOOGIE

Doshin is een gezellige reus, een gele gigant die als een god over Barudo heerst. Om de aanbidding van de eilandbewoners te verdienen, kan hij ze op allerlei manieren helpen. Hij kan bijvoorbeeld bomen uit de grond trekken, om ze vervolgens weer te planten op de plaatsen die de bewoners aanwijzen. Een boom verstrekt voor een bepaalde tijd groene energie aan de grond, die nodig is om de grond te kunnen bebouwen. Om huizen te kunnen bouwen is een egaal grondoppervlak eveneens van belang.

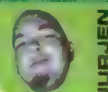
Om de inboorlingen hiermee te helpen kun je een van de tofste moves uit het spel gebruiken. Houd de X-knop ingedrukt, en Doshin voert met zijn slungelige armen een grappig boogie-dansje uit, waarbij de grond onder zijn handen omhoog gaat. Het ingedrukt houden van de Y-knop heeft het tegenovergestelde resultaat; de grond zakt. Op deze manier kan Doshin geheel naar eigen inzicht de zesduizend virtuele hectares van de map bewerken.

Als hij sterk en groot genoeg is (leg ik zo uit) kan hij de bodem van de zee omhoog trekken om een eiland te creëren, of een berg tot onder de zeespiegel omlaag duwen zodat een



Zulke foto's maak ik nou ook altijd.

Nintendo / Nintendo Benelux / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.nl



JURJEN

meertje ontstaat. Hierdoor bepaal je geheel zelf hoe je speelveld er uitziet, je kunt bijvoorbeeld een eiland maken in de vorm van je achternaam of de voluptueuze verschijning van je vriendin. Iedere aanpassing blijft bewaard in het spelgeheugen.

SLUNGEL

Doshin kan groeien. Hij groeit door de liefde van de eilandbewoners te verdienen. Iedere goede daad levert hem hartjes op die in een cirkelvorm langs de randen van het beeldscherm worden opgeteld. Als Doshin genoeg hartjes heeft verdiend, gaat ie een stukje de hoogte in. Zo kun je hem een keer of tien laten groeien, tot hij hoog boven het eiland uittorent en niet eens meer helemaal in beeld past.
Een grote Doshin heeft meer mogelijkheden dan een kleine. Hij kan bijvoorbeeld huizen optillen om cadeautjes te vinden en de kracht waarmee hij land kan verhogen en verlagen neemt toe.
Zoals Jeroen jullie kan vertellen heeft een buitensporige lengte echter ook zijn nadelen. Zo is het moeilijker om nauwkeurig te opereren, en als die onhandige lange slungel (ik bedoel Doshin) zich in een dorpje begeeft, is er grote kans dat ie een huisje verplettert of op een mannetje stapt. Dit nemen de bewoners hem niet in dank af, met hatelijke schedelwolkjes als resultaat. Nu kun je deze schedelwolkjes ook in je voordeel gebruiken, want Doshin blijkt een gespleten persoonlijkheid...

HAAT-REUS

Wanneer je maar wilt kun je op de L-knop drukken om te veranderen in Doshin's demonische alter-ego Jashin, de haat-reus. De omvang van deze reus wordt gevoed door de schedelwolkjes die hij verdient door onheil over het eiland te brengen. Met Jashin kun je razendsnel hele dorpen met de grond gelijk maken door met je armen om je heen te maaien of vuurballen te gooien. Een prettige manier om het frustrerende leven als dienende reus een beetje te compenseren.
En de transformatie naar Jashin biedt meer voordelen. Zo kun je in deze roodkleurige gedaante sneller lopen en -nog sneller- je vleugeltjes gebruiken om korte eindjes te vliegen. Ook als een natuurramp het eiland bedreigt, is Jashin de giant-to-be, zijn grotere kracht maakt het gemakkelijker om af te rekenen met vulkanen, windhozen of gekke-spring-monsters-die-bomen-stelen.

DOELEN

Doordat je de eilandbewoners met twee verschillende gezichten tegemoet kunt treden, kun je ze op allerlei slinkse manieren manipuleren. Je kunt bijvoorbeeld in je slechte hoedanigheid ellende veroorzaken, om vervolgens als de goede reus de nodige liefde te verdienen door de schade te herstellen.
Uiteindelijk blijkt de liefdevolle toenadering het meest constructief. Als ze je leuk genoeg vinden, gaan dorpsbewoners namelijk monumenten bouwen, en het verzamelen van deze monumenten zou je kunnen zien als het doel van het spel. Het spel begint met vier stammen, die elk een uniek monument kunnen voortbrengen. Door uit twee verschillende stammen een mannetje en een vrouwtje te kidnappen en deze op vruchtbare grond bij elkaar te zetten, kun je een nieuwe stam laten ontstaan, die ook weer een eigen monument kan bouwen. In totaal zijn er op deze manier zestien monumenten te verzamelen.
Om deze en andere (zelfgekozen) doelen te bereiken mag je een oneindig aantal generaties of speldagen gebruiken, elk duurt ongeveer een half uurtje in de werkelijke tijd. Aan het begin van iedere dag, begint Doshin weer in zijn kleinste vorm.

BLOKKENDOOS

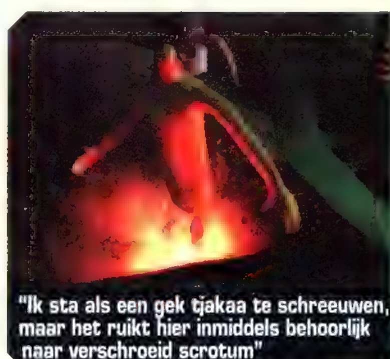
Doshin the Giant heeft wel iets van godgames als Populous en Black & White, maar het spel kent genoeg eigenheid om een verfrissende ervaring op te leveren. Toch had de uitwerking hier en daar wel wat beter gekund. Niet alleen zijn de graphics matig, er ontbreekt ook iets aan het evenwicht in de gameplay. Spelen als Jashin loont te weinig de moeite, waardoor het morele aspect niet helemaal uit de verf komt. De weegschaal slaat automatisch door naar de goede kant. Het spel dwingt je grotendeels te opereren als Doshin, en zo'n keuze had ik liever zelf gemaakt.
Toch heb ik veel plezier beleefd aan dit opbouw-en-afbreek-spelletje. Het riep herinneringen op aan mijn jeugd waarin ik me uren kon vermaken met Playmobil.
Dorpen bouwen, afbreken en weer opbouwen, zonder direct naar een doel toe te werken... Vanuit dit gezichtspunt liggen de roots van Doshin's aantrekkingskracht in de blokkendoos. ◀


"Heb reuze honger en alles beter dan snoskommers."


"Het is hier bijna net zo leuk als op de kermis... in het reuzenrad. hahahaha!"


"Ik ga naar de bergen om te skiën. M'n specialiteit is de reuzenslalom. hahaha!"


"Afgetrainde body hè? Komt door 't turnen aan de rekstok. M'n specialiteit is de reuzenzwaai. Hahaha."


"Ik sta als een gek tjakaa te schreeuwen, maar het ruikt hier inmiddels behoorlijk naar verschroeid scrotum"


En iedereen maar denken dat die overstromingen door overvloedige regenval kwamen...


Echt hoor, hij loopt net als J.J.


"Ach, beter een rode reus dan een grijze muis, zeg ik altijd maar."


"Effe lekker gestoeid met een reuzenhaai!"



















Extreme Players. Extreme Football.

Bizarre Creations / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.treasureplanet.com

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	7	73

Treasure Planet is een mooie platformer met een zwaar Jak & Daxter gevoel. Jammer genoeg mist het spel de afwisseling en diepgang om als topgame bestempeld te kunnen worden.



TREASURE PLANET

Het sprookje van Schateiland krijgt van Walt Disney een nieuw gezicht. De film komt pas met kerst in de bioscopen maar de game krijgen we nu al te zien.

Schateiland of Treasure Island is het bekende verhaal van de jonge Jim Hawkins die door een vreemde samenloop van omstandigheden een schatkaart in handen krijgt. Al snel krijgt hij gesodemieter met een stel piraten en is het plot voor een goed verhaal geboren.
Walt Disney, in hun eeuwige zoektocht naar verhalen die ze kunnen gebruiken voor hun jaarlijkse berg animatiefilms, stuitte op het verhaal van Treasure Island en besloot er iets nieuws van te maken. De piraten werden vervangen door aliens en het piratenschip door een ruimteschip. Jim Hawkins blijft hetzelfde maar de film heet nu Treasure Planet. Een knap staaltje creativiteit van Disney, al zeg ik het zelf.

ONDERSTEBOVEN

Waar een Disney film gemaakt wordt, daar wordt een game gemaakt van een Disney film, zo ook bij Treasure Planet. Niet minder dan tien maanden werd er door Bizarre Creations gesleuteld aan het idee van deze game. Het resultaat is een ...tataaa... platformgame. Wow ongelofelijk, wie had dat kunnen vermoeden? Een platformgame.
Nou, bij ons op de redactie werden de slingers en de ballonnen uit de kast gehaald en Ed zette de bureaustoelen weer eens op languit onderuit. Dat werd rennen, springen en schieten geblazen, totdat onze feestmutsen ervan ondersteboven hingen.

JAK & JIM HAWKINS

Treasure Planet doet nog het meest denken aan Jak & Daxter. Het is een vergelijking die je de laatste tijd veel hoort en leest. Dat viel ook wel te verwachten want een bedrijf als Disney neemt niet graag risico's.
Dus toen Bizarre de licentie kreeg toegespeeld voor deze game, moesten ze wel beloven dat ze iets gingen maken dat leek op iets anders dat al veel succes heeft gehad. Ja, zo gaat dat blijkbaar tegenwoordig.
Maakt ons verder niet uit want het scheelt weer een boel werk. Je weet namelijk al min of meer wat je te wachten staat als je deze game in je PlayStation 2 doet: mooie graphics, goede soundtrack, beetje humor en een boel platform aktie. De enige verrassing zat hem in de levels waarbij je moet surfen op een soort ruimtesurfplank. Dat was wel aardig.

DE LAT HOGER

Treasure Planet is een mooie titel maar het gebrek aan creativiteit en vernieuwing waarmee deze game gepaard gaat, laat toch wel wat te klagen over. Het is namelijk jammer dat er niet een heel klein beetje meer kwaliteit in deze titel zit, maar aan de ander kant is het ook wel weer een erg goede dertien in een dozijn game.
Met andere woorden; de lat voor de middelmaat wordt met Treasure Planet weer een stukje hoger gelegd. Ik kan daarom ook niet zeggen dat ik deze game een teleurstelling vind want er is genoeg dat me wel aanspreekt. Ik denk dat iedereen die houdt van een beetje platformgame, deze titel wel zal kunnen waarderen. Maar ja, voor alle gamertjes die glimmend van de pret de bioscoop uit komen rennen na het zien van de film heb ik toch ook wel wat advies; check deze game eerst even bij de videotheek voordat je er 65 keiharde euro's voor neertelt. ◄


Oooooh, nou begrijp ik hoe ze ooit aan de naam Schiphol zijn gekomen.


Hij kijkt erbij of ie net een windje heeft gelaten en er per ongeluk wat meekwam.


"Hé Jim, ouwe rukker. Alles kits achter de rits? Alles ei en koek in de broek?


Jim krijgt net te horen dat deze modelletjes problemen hebben met het staartroer en voorlopig aan de grond hadden moeten blijven.

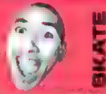
PLAYSTATION 2

KCET / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

SCORE 94

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	10	9

Dit is geen zesde klasse zaterdagamateur niveau, kiddo's. Dit is voetbal van een andere planeet!


SKATE



PRO EVOLUTION SOCCER 2

In mijn preview van Winning Eleven 6 liet ik al doorschemeren dat footiefreaks met de Europese versie ervan goud in handen zouden krijgen. Eens zien of er wellicht nog een platina randje aan zit.

Begin november ligt FIFA 2003 in de winkels en ook This Is Football 2003 is in aantocht maar het laat me eerlijk gezegd koud. Sorry mensen bij EA en Sony, maar KCET's Pro Evolution Soccer 2 is toch echt de enige footiegame waar ik maandenlang naar uit heb gekeken.
De redenen hiervoor zijn inmiddels wel bekend bij jullie: het gruwelijk dope eerste deel van Pro Evolution Soccer en sinds kort Winning Eleven 6 die me ook al wegblies. In laatstgenoemde werd duidelijk dat we heel wat moois konden verwachten wat betreft PES 2 en inderdaad, de game is een juweeltje geworden dat ik op z'n minst zal koesteren tot het moment dat PES 3 het daglicht ziet. Hallo daar FIFA-apostelen, wakker worden! De footiegame der footiegames ligt in de winkel!

HETZE

Ik moet trouwens maar eens ophouden met mijn FIFA-hetze (al ben ik heus geen fel tegenstander van die games). Steeds meer liefhebbers van voetbalspellen beginnen sowieso in te zien dat Konami dope games op de markt brengt. Ook is het zo dat ze bij EA eindelijk hun best doen om hun FIFA-serie daadwerkelijk te verbeteren, in plaats van achterover te leunen en in te cashen.
Toch zal het nog een tijdje duren eer die serie vooral qua gameplay op hetzelfde level zit als KCET's reeks. Als het überhaupt zover komt natuurlijk. PES 2 kent namelijk op behoorlijk wat fronten verbeteringen en tweaks ten opzichte van deel één en dat was al subliem.

PERFECTIE

Het zit 'm allemaal in de kleine dingetjes bij PES 2 maar da's alleen maar goed. Bij KCET zijn ze gelukkig niet zo gek om na elk deel het roer compleet om te gooien. Waarom zouden ze, wanneer het totaalpakketje dicht tegen perfectie aanzit? Dat geldt helemaal voor de nieuwste editie, waarin nog meer landen- en clubteams aanwezig zijn dan voorheen, de klassieke Master League is uitgebreid van twee naar drie divisies en de graphics weer wat zijn opgepoetst.
Ook is er nu een hele vette Training mode en kun je in de Edit mode meer dan ooit uit je dak gaan met uiterlijkheden, tenues en vaardigheden van spelers.
Maar bovenal is het natuurlijk belangrijk om te weten dat PES 2 nog lekkerder speelt dan z'n voorganger. Veel van de kleine probleempjes die ik had met de gameplay van PES zijn aangepakt en verbeterd.

SNELLER

Al snel wordt duidelijk dat de spelersanimaties flink zijn uitgebreid, waarbij spelers meer bewegingen maken dan voorheen. Hierdoor neemt ook de snelheid van het spel toe. De spelers doen er nu namelijk minder lang over om de bal aan te nemen en bijvoorbeeld te kappen of weg te draaien. Dat frustreerde me in deel één nog wel eens; nu je na je aanname een stuk sneller de bal onder controle hebt, is dat probleempje gelukkig uit de wereld geholpen. Het leidt er aan de andere kant ook toe dat tegenstanders lastiger af te schudden zijn wanneer je ze eenmaal gepasseerd hebt. Ook zij draaien immers sneller weer jouw kant op. Het maakt de game er alleen maar beter en realistischer op. Dankzij de soepelere controls is ook het passen en schieten erop vooruitgegaan; het gaat nu allemaal net wat preciezer en lekkerder, zeg maar.

PETJES AF

Heel fijn is ook dat het ouwe commentaar-team opgerot is. Hiervoor in de plaats zijn Peter Brackley en Trevor Brooking gekomen die veel lekkerder in het gehoor liggen dan die laue Terry Butcher en Chris James. Ook de mogelijkheid om de sound effects van het publiek aan te passen is een erg leuke optie. Je kunt nu bijvoorbeeld het thuispubliek massaal boe laten roepen wanneer de tegenstander een fout maakt, of geheel stil laten vallen wanneer het uitspelende team scoort.
Helaas zijn er nog wel wat kleine minpuntjes, zoals het ontbreken van de namen van de spelers van het Nederlands elftal (al kun je die gelukkig allemaal aanpassen) en het nog steeds vrij magertjes ogende publiek.
Maar ach, waar heb ik het over; dit is op het gebied van footiegames gewoon het allerbeste wat ons pad ooit gekruist heeft, op welk systeem dan ook. Iedereen petje af voor KCET alstublieft. Ja, ook jij, FIFA-boy! ◄


Nummer 9 had die aanvoerdersband al voor ie aids kreeg.


Dé trend dit seizoen: de broekrok. Geen hinderlijke inkijk meer bij slidings.


Die Carr is altijd weer blij als ie z'n bijnaam eer aan kan doen: gele Carr.


In deel 3 kun je de kleur, lengte en coupe van het schaamhaar selecteren.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com/games/zoocube

GAMECUBE

SKATE	GRAPHICS	6	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 66

Jan wist jullie pas geleden al wat meer over deze puzzelgame te vertellen, al ging het toen om de GBA-versie. Nu ik Zoocube op de grote broer heb kunnen checken, ben ook ik overtuigd dat dit een erg leuk en behoorlijk verslavend spel is.
In Zoocube dien je verschillende gemuteerde lichaamsdelen van dieren, die in rap tempo vanuit de lucht richting jouw roterende kubus vliegen, op de juiste manier te connecten met elkaar. Uier aan uier, paardenkop aan paardenkop zeg maar. Lukt dat niet, dan zal de rits lichaamsdelen al snel oplopen en wanneer er meer dan vijf niet kloppende bodyparts aan elkaar zijn gehecht, is het spel voorbij. Hoezo, ziek concept?
Anyway, dankzij de gemakkelijk onder de knie te krijgen bediening, de grote hoeveelheid moeilijkheidsgraden en de kleurrijke werelden, is Zoocube een game die je zeker een aardig tijdje kan bezighouden.
Toch heb ik wel wat aan te merken op de GC-versie. Zo valt de Fourplayer splitscreen mode behoorlijk in het water omdat de items in elk scherm van een redelijke afstand niet goed zichtbaar zijn.
Daarnaast is eigenlijk maar één mode (Classic) echt interessant om langer te spelen en daarom vind ik ook de prijs voor een game als dit wat aan de hoge kant.
Kortom: verslavend is Zoocube zeker, maar dan wel op de handheld.


ZOOCUBE

SCI / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sci.co.uk

PLAYSTATION 2

SKATE	GRAPHICS	6	REPLAY	6	GAMEPLAY	6	SCORE 60

Gumball 3000 is de naam van een vijfdaags racespectakel waarin snelheidsduivels 3000 mijl aan Europees wegdek voor de kiezen krijgen. Overdag wordt er flink gescheurd in de meest uiteenlopende soorten wagens (opletten voor de cops die zich elk jaar weer flink inspannen om die hele fokking race tegen te houden) en 's avonds kan men onder het genot van wat muziek, een drankje, een verdovend middeltje en een wipje (optioneel) weer 'tot rust komen'.
Leuk fenomeen en absoluut interessant om iets mee te doen in een game, dachten ze bij Sci. Eindresultaat: een nogal instabiele racer die mij in ieder geval niet al te lang wist te boeien.
Spirit of Gumball (de daadwerkelijke race waarmee je later de Gumball Squad en Gumball King modes kunt unlocken), Time Trial en de multiplayer zorgen heus wel voor een redelijk lange houdbaarheid en met iets meer dan twintig wagens en veertien tracks is verder niks mis.
Ook cool zijn de soepele bediening en de grappige bonuslevels.
Heel wat minder cool zijn de nogal rommelige graphics (zowel van de auto's als de omgevingen), het behoorlijk slechte geluid (vooral het domme commentaar van tegenstanders en de geluidseffecten van de wagens zijn om te janken) en de aanwezigheid van checkpoints.
Ik zou 'm eerst maar eens weekendje huren.


GUMBALL 3000

Capcom / Nintendo Benelux / Tel: 030-6097100 / www.capcom.com

GAMECUBE

JURJEN	GRAPHICS	8	REPLAY	4	GAMEPLAY	3	SCORE 35

Nintendo, Disney Interactive, Capcom... niet de minste namen in de wereld van de videogames. Als die drie grootheden zich gezamenlijk achter een game scharen, moet er toch wel iets heel moois uit voortkomen, toch? Muis! Eh, ik bedoel natuurlijk "Mis"!
Mickey zit gevangen aan de achterkant van een gebroken spiegel, waar hij wordt gepest door een spook dat treffende gelijkenis vertoont met een stuk pleepapier.
Toch lijkt Mickey het best naar zijn zin te hebben. Geheel zelfstandig haalt hij de malste fratsen uit.
Soms mag je daarbij als speler een handje helpen door met een cursorhandje op voorwerpen en deuren te klikken.
Dit spel is bedoeld voor de allerjongste spelertjes, maar zelfs pasgeboren baby's zullen zich storen aan de wazige halfautomatisch gameplay.
Daarom wil ik alle oma's die de PU lezen even waarschuwen: dit spel is niets voor uw kleinkind. Eigenlijk is dit spel voor niemand iets, maar oma's weten dat vaak niet zo goed. Die herkennen Mickey nog uit de tijd dat ze rimpelloos door het leven gingen en denken: dat zit wel goed, met die muis.
Voor die oma's dus deze waarschuwing, wacht ik zal even wat groter schrijven: NIET KOPEN OMA! U LOOPT KANS OM AANGEKLAAGD TE WORDEN VOOR GEESTELIJKE KLEINKINDERMISHANDELING!


DISNEY'S MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE

Namco / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com/games/ninja.html

PLAYSTATION 2

SKATE	GRAPHICS	6	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 68

Wie in het bezit is van een G-Con 2, weet inmiddels wel dat ie niet op al te veel games hoeft te rekenen om het pistool op los te laten. Steeds wanneer je het idee hebt dat je dat ding net zo goed in de vuilnisbak kunt sodemieteren, komt Namco echter weer met een game om de shooter-fanaat die zo'n lightgun bezit aan z'n trekker te laten komen.
Ditmaal betreft het de arcade game Ninja Assault, waarbij je met een drietal ninja's in de periode van het feodale Japan een prinsesje uit de handen van een duivelse shogun dient te redden. Flinterdun plot, voice acting die te triest voor woorden is, maar ach, wat doet het ertoe: shoot or be shot is ook hier weer het motto. Overigens mag je ook in deze game proberen met een joypad je ding te doen, maar neem maar van mij aan dat dat gezien de snelheid waarmee vijandige ninja's, level bosses en vreemde beesten op je afkomen, een onmogelijke opgave is.
Op zich is het een redelijke game, met aardig wat variatie dankzij de verschillende characters waaruit je kunt kiezen en de vele powerups.
Het is alleen jammer dat het grafisch allemaal wat mat oogt en dat je de game na 'm uitgespeeld te hebben niet meer zo snel zult checken.
Wel aardig is de two player optie, zodat Ninja Assault aan het eind van de rit toch voor de nodige amusementswaarde zorgt.


NINJA ASSAULT

■ PLAYSTATION 2 / XBOX

SCORE **90**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Met een sterke singleplayer en een beestachtige multiplayer presenteert TimeSplitters 2 zichzelf als een van de beste console-shooters van 2002.

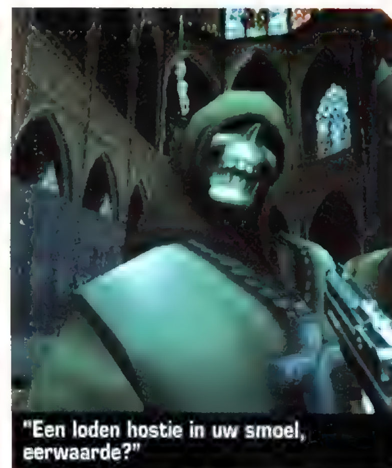
TIMESPLITTERS 2

■ ***Het originele TimeSplitters was een hit die maar geen hit wilde worden. Maar als TimeSplitters 2 geen bestseller wordt, eet ik persoonlijk mijn muismatje op!***

Het achtergrondverhaal van TimeSplitters 2 is zo dun als het eetbare folie van een kokosmakroon, maar who cares? De TimeSplitters zijn weer terug en de rare monstertjes met schotsscheve tandjes hebben Time Crystals gejat en hoppen door een enorme time-portal naar allerlei verschillende perioden.
Onder het mom ‘alles voor de kijkcijfers’ hop je door de time-portal en is het aan jou om de tijdkristallen terug te vinden voordat de baddies de boel door de war gooien.
Iedere keer als je een nieuwe periode betreedt, hop je in het lichaam van een ander personage en speel je als hem of haar in die bepaalde setting. Toevallig zijn de settings steeds zeer gevaarlijke plekken vol schietgrage guards, supergetrainde killer commando's of happende zombies. En dat is maar goed ook, anders zou er weinig te knallen zijn.

CHICAGO HOPE

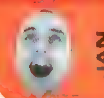
De afwisselende omgevingen zitten puik in elkaar met verschillende lagen en zowel indoor als outdoor locaties. Het eerste level, een enorme stuwdam in Siberië, is een regelrechte hommage aan Goldeneye (veel ex-Rare dudes werkten mee aan deze game).
Naast het Siberië level in 1990, tijdreis je onder andere naar het Wilde Westen in 1850, de Notre Dame in 1890, Het maffiose Chicago in de jaren dertig, het futuristische Tokio van 2030 en Planet X. Alle perioden hebben hun eigen look en feel, en vallen uiteen in verschillende missies.
De omgevingen overtuigen, al zijn de gebouwen en kamers vaak leeg en kaal. De karakters zelf zijn subliem gedaan en vooral de gezichtsuitdrukkingen van de cartoony koppen en de animaties verdienen een lintje. De Xbox-versie ziet er een tikkeltje scherper uit maar beide versies slagen ruimschoots voor de grafische test. Het is geen Halo maar de game kent zijn eigen sfeer en oogt gewoon goed.

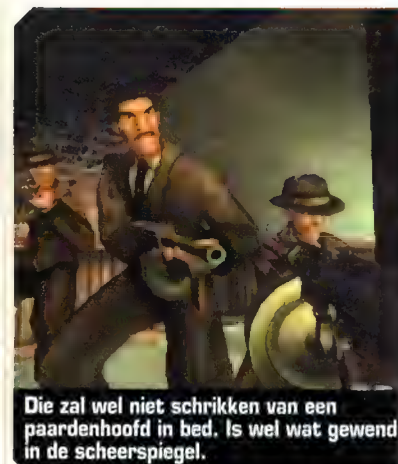

"Een loden hostie in uw smoel, eerwaarde?"

DIVERSE GAMEPLAY

De controle van TS 2 is heerlijk, zowel op de Xbox als op de PS2, en de framerate blijft contant hoog; een puike 60 fps. Daar kan Halo wat dat betreft nog een puntje aan zuigen. Deze twee factoren zijn zeer bepalend voor een game, zeker in multiplayer, en dat is bij TimeSplitters 2 dus pico bello geregeld. De camera, je bewegingen en je wapens bestuur je afzonderlijk en je kunt inzoomen, apart richten en als je wilt auto-aim aanzetten.

Free Radical / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.timesplitters2.eidos.com


JAN


Die zal wel niet schrikken van een paardenhoofd in bed. Is wel wat gewend in de scheerspiegel.


"Sorry dame, ik wil echt álle handjes omhoog zien."

Zeer prijzenswaardig is het verschil in moeilijkheidsgraad. TS 2 op een pittiger niveau spelen betekent niet alleen slimmere en hardere baddies, de levels worden groter, meer locaties openen zich en je krijgt meer opdrachten en puzzels voor je kiezen!
Tot slot is TS 2 meer divers in uitvoering ten opzichte van z'n voorganger. Je krijgt subopdrachten, evenals optionele goals en behalve knallen, dien je documenten te vernietigen, sabotage te plegen, met NPC's samen te werken en nog veel meer.
Ook stealth is een bepalende factor. Sommige levels kun je guns blazing doen, maar ook stilletjes. Veiligheidcamera's zijn kapot te schieten met als resultaat minder vijandelijke back-up. Je kunt ook de hoofdterminal van de camera's uitschakelen of een bewakingspost binnen sneaken en controle nemen over de computergestuurde machinegeweren. Deze aangeboden diversiteit in gameplay, plaatst TS 2 bij de grote jongens in het genre.

MULTIPLAYER

En dan heb ik het nog niet eens gehad over de waanzinnige multiplayer... want, moeder Theresa, wat is die goed! Leef je lekker uit in Deathmatch, TDM, Capture-the-bag, Virus en meer.
De maps zijn de beste die ik in tijden heb gezien waarbij iedere locatie weer om een andere reden speciaal is. Zo kan de Western map bogen op ondergrondse gangenstelsels, naast grote open zanderige vlakten en een veelvoud aan sneaky sniping points, terwijl de Azteekse ruïnes lekker claustrofobisch zijn.
Andere maps zijn weer kleiner en vooral bedoeld voor shoot-outs met acht personen; up, close & personal zeg maar. In totaal zijn er een slordige zestien multiplayer maps en als dat niet genoeg is, ga je ze lekker zelf maken met de map editor.
Ook de bots zijn even grappig als irritant waarbij je het onder meer opneemt tegen gewapende apen. Deze schreeuwende primaten ogen dolkomisch al zijn ze verdraaid lastig in het vizier te krijgen. Splitscreen gaat tot vier spelers en je kunt linken tot wel zestien spelers. En voortdurend is de 'pace' snel.
Ook afweergeschut en geïnstalleerde kanonnen maken in sommige maps hun opwachting, klaar om je vrienden te doorzeven.
De Multiplayer mode is absurd verslavend en herinnerde me aan de tijd dat Unreal Tournament (PC) net uit was, Voor je het weet is het 4 uur 's nachts.

ONDERBUIK

Een zeer vermakelijke singleplayer, co-op mode, een waanzinnige multiplayer, linken met je maten, een verbeterde editor... het moet toch wel heel gek lopen wil TimeSplitters 2 niet de klinkende creds krijgen die het verdient.
Iedere console gamer die altijd met een beetje afgunst naar dat PC gedweep luisterde, en stiekem jaloers was op de Unreal en Quake verhalen, heeft nu eindelijk een waardig alternatief voorhanden.
Bovendien is TimeSplitters 2 zowel voor de PS2 als de Xbox helemaal klaar om online te gaan, al hebben wij hier in de Benelux daar nog even niks aan. Maar het idee om deze geoliede waanzin via breedband door te knallen, zorgt zelfs bij de grootste kniesoor voor een genotzalig gevoel in de onderbuik. Ook tot die tijd zal Free Radical's sublieme shooter je van heel veel tijd en slaap beroven.
The fun just never stops...

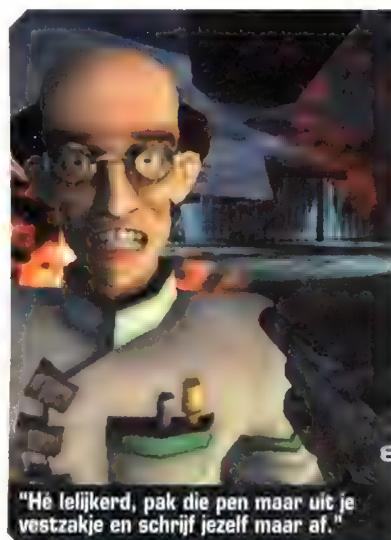
DE WAPENS

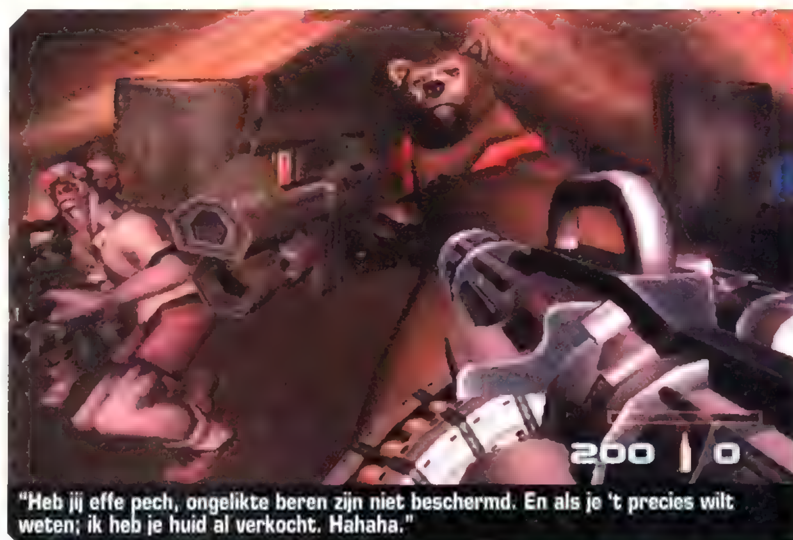
Een shooter zonder schietgerei is als Niels zonder een pak bier binnen handbereik. Hieronder vind je het imponerende lijstje. Vergeet niet dat sommige wapens bovendien zijn uitgerust met een secundaire firemode. Mjummie!
SciFi Handgun, Lasergun, Electrotool, Shotgun, Lugerpistol, Double Lugerpistol, SBP90 Pistol, Rocket Launcher, Crossbow, Silenced Pistol, Soviet S47, Remote Mine, Sniper Rifle, Homing Rocket Launcher, Garrett Revolver, Winchester Rifle, Powder Keg, Plasma Autorifle, Minigun.


"Wat zeg je nou? Wie maakt me los? Schatje we zijn hier niet op de markt. Oké, ik begin wel met dat vetertje."


Ja, ja; ook Leisure Suit Larry is een dagje ouder geworden.


Over gouwe ouwe gesproken; dit lijkt toch wel heel erg op een eind jaren zeventig spelletje van Taito...


"Hé lelijkerd, pak die pen maar uit je vestzakje en schrijf jezelf maar af."



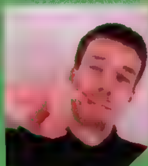
"Heb jij effe pech, ongelikte beren zijn niet beschermd. En als je 't precies wilt weten; ik heb je huid al verkocht. Hahaha."

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Hij staat natuurlijk pas in de kinderschoenen hè, die nieuwe rubriek in Eeuwig Leven: cheats op bestelling. En op 't moment dat ik deze twee pagina's vulde, was het vorige nummer nog niet eens uit.
Veel feedback was er dan ook nog niet. Dus ik hoop volgende maand veel brieven van jullie te ontvangen met vragen waarop ik antwoord kan geven. Waarom Eeuwig Leven maar twee pagina's is? Omdat we weer eens ruimtegebrek hadden. Anders hadden we een aantal games niet kunnen doen en dat vonden we zonde. Mee eens? Laat maar weten.
Game On!!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:
POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:
Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 10 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

NGC
ETERNAL DARKNESS

Credits
Speel het spel succesvol uit om het credits scherm te unlocken.
Level select
Speel het spel twee keer succesvol uit (kies een verschillend artifact in Roman Dude's stage). Gebruik het zelfde opgeslagen spel om het "jump to game" te unlocken.
Invincibility
Speel het spel drie maal succesvol uit door middel van steeds hetzelfde opgeslagen spel te gebruiken om de Eternal mode te unlocken onder de "jump to game" optie.
Secret ending
Speel het spel drie maal succesvol uit door steeds hetzelfde opgeslagen spel te gebruiken. Als je opnieuw begint, zie je als je voor de derde keer het spel uitspeelt, een ander filmpje.
Skeleton screen
Kies in het hoofdmenu "options" en het plaatje van Alex verandert in een skelet.
Invisibility
Gebruik de onzichtbaarheids spreuk met de Mantorok rune om je karakter onzichtbaar te maken.
Recovery
Als je de "recovery" spreuk hebt geleerd, gebruik dan Chattur'gha (rood) om jezelf te helen, Xel'lotath (groen) om je gezondheid te herstellen, of Ulyaoth (blauw) om je magic te vergroten.
Zombies doden
Als je een fakkel hebt en je staat met je gezicht naar een grote groep zombies toe, maak dan een zwaai met je fakkel. Ze zullen na één klap sterven. Je moet de laatste zwaai snel maken anders verdwijnen ze omdat je te langzaam bent. (dit werkt alleen bij de normale zombies).

Max | Internet

PS2
STREET HOOPS



Unlock Xzibit: Win de Lord of the Court challenge op Venice Beach.
Unlock lil' Romeo and Master P: Koop in de foot action store heel veel gear. Als je eenmaal een paar duizend hebt besteed, wachten ze buiten de winkel.
Moves
Fake rechts: ↑, ↓, →
Fake links: press ↑, ↓, ←
Whooow: R2, ←, →, ○
Shamgod: L1, L2, ↑, □
Around the world: R2, L1, ↓, ×
Maja look: Hou R1 + R2 vast, □
Look up: L2, R2, ↓, ↑, ○
Slip n slide: R1, L1, □

Micheal | Internet

GBA
WOLFENSTEIN

Voor alle codes geldt; eerst het spel pauzeren en de L+ R vasthouden. Als je ze goed hebt ingevoerd, hoor je een geluidje.
God mode A, A, B, A, A, A, A, A
Alle wapens, sleutels, ammo, en gezondheid A, B, B, A, A, A, A, A
Level skip A, B, A, A, B, B, B
Ga naar boss level 9 A, B, A, A, B, A, A, A

Rob van Es





PS2
STUNTMAN



De codes zijn namen die je als bestuurder moet invoeren.

Effect	code
Unlock alle toys	Turnips
Unlock alle driving games, cars and toys	BiNdErS
Unlock alle trailers	BonNeTT
Unlock alle auto's	Sez4Jnr

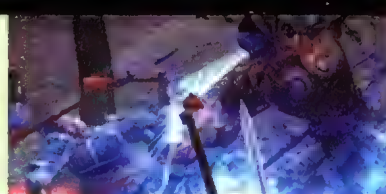
Dave | Internet

CHECK DE CHEATS VOOR:

PS2
DYNASTY WARRIORS 3

Codes invoeren in het keuzemenu.
Alle ventjes: R2, R2, R2, L1, △, L2, L2, L2, L2, □
Bgm test optie: L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, □, △
Opening edit optie: R1, □, R1, △, R1, L1, □, L1, △, L1

Dark prince —>jor<— | Internet



OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

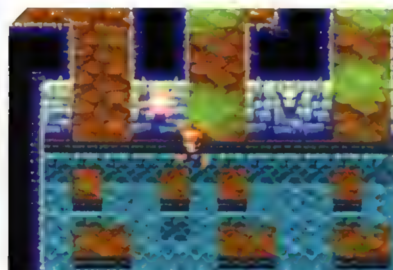
CHEATS OP BESTELLING

GBA

GOLDEN SUN EN BREATH OF FIRE II

1) Met Golden Sun heb ik de Tret verslagen in Kolima Forest; wat moet ik daarna doen?
2) Met Breath of Fire II heb ik net Cure 2 gekregen van Ray; waar moet ik daarna naar toe?
Reinier Bangma

1) Nadat je Tret hebt verslagen, moet je naar het stadje Imil. Je zult weer terug moeten naar de Biblin



Baricade. Ga nu naar Biblin en laat je karakters zichzelf helen in de plaatselijke kroeg. Vanaf Biblin loop je in Noodwestelijke richting. Ga over de brug en loop dan een stukje naar het westen om weer over een brug te gaan. Nu kun je de Biblin Cave ingaan.

2) Als het goed is, staat er een oude vrouw tussen twee huisjes. Laat Ryu met haar praten en ze zal je meenemen naar een huisje. Uiteindelijk zal de boel in vlammen opgaan en moet je de dame en haar dochter onderdak bieden in jouw Hideout. Ga daar dus eerst naar toe.
Na dit tafereel ga je weer terug naar Captain en kun je met de boot over varen. Ga het bos in en uiteindelijk vind je een kikker. Help hem.

PC

SOLDIER OF FORTUNE 2



Ik ben op zoek naar SoF 2 cheats. Please, please.
Mzzl dr.game

Druk op ~ om het window te openen. Dan tik je in setrandom sv_cheats 1 en druk op [ENTER]. Nu kun je de volgende cheats intikken. Voor je een cheat intikt, wel weer ff op ~ drukken anders werkt het niet.

Effect	Code
God Mode	god
No Clipping mode	noclip
Alle wapens en ammo	give all
Geef item	give <naam van het item>
Armor	give armor
Full ammo	give ammo
Gezondheid	give health
Uithoudingsvermogen	give stamina
Oneindige kracht	pinkspider
Schakel de A.I. van de vijand uit	notarget
Niet moe worden	nofatigue
Waar bevind je je	mapname
Zelfmoord	kill

GBA

ADVANCE WARS

Hoi Jeroen, kun je nog eens alle CO's afdrukken?
Robin

ORANGE STAR ARMY

Andy
Vaardigheid: Andy heeft geen echte zwakke punten en is goed in alles.
Power: Hyper Repair (al je eenheden krijgen twee HP aangevuld).
Max
Vaardigheid: De eenheden van Max zijn extra sterk in directe aanvallen, maar zwak in indirecte aanvallen.
Power: Max Force (al je directe eenheden worden nog sterker).
Sami
Vaardigheid: Sami verovert altijd de helft van haar HP extra.
Power: Double Time (voor infanterie en mech eenheden is op elk landschap de movement cost 1).
Nell
Vaardigheid: ????
Power: ????
Te krijgen door: In war room één S rank halen, hetzelfde geldt voor Advance Campaign mode.

BLUE MOON ARMY

Olaf
Vaardigheid: Zijn eenheden trekken zich niks aan van de sneeuw, maar wel extra van de regen.
Power: Blizzard (het sneeuwt).
Te krijgen door: Field training te voltooien.
Gritt
Vaardigheid: Zijn indirecte eenheden kunnen meer raken, maar zijn directe eenheden zijn zwak.
Power: Snipe Attack (zijn bereik wordt nog groter en zijn indirecte eenheden worden sterker).
Te krijgen door: Missie vier van de campaign met Max te doen. Je kan hem voor 50 coins kopen in het battlemaps screen.

GREEN EARTH ARMY

Drake
Vaardigheid: Z'n zee-eenheden zijn sterker en hebben twee defense, maar zijn lucht-eenheden zijn zwak.
Power: Tsunami (van alle eenheden van je tegenstander(s) wordt één HP afgehaald).
Te krijgen door: Met Andy Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory en Battle Mystery in campaign te winnen. Je kan hem voor 50 coins kopen in het battle maps screen.
Eagle
Vaardigheid: Zijn luchteenheden zijn sterker en hebben twee defense, maar zijn zee-eenheden zijn zwak.
Power: Lightning Strike (alle eenheden die geen infanterie of mech's zijn, kunnen nog een keer lopen/vechten (gebruik deze power aan het einde van je beurt).
Te krijgen door: Met Sami Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory, en Battle Mystery winnen, win later ook nog rivals. Je kan hem voor 80 coins kopen in het battle maps screen.

YELLOW COMET ARMY

Kanbei
Vaardigheid: Alles is sterker maar 1/5 duurder.
Power: Morale Boost (al zijn eenheden worden sterker).
Te krijgen door: De Campaign mode uit te spelen. Je kan hem kopen voor 50 coins in het battlemaps screen.
Sonja
Vaardigheid: Ze kan meer zien en de HP van haar eenheden wordt weergegeven met een vraagteken.
Power: Enhanced Vision (haar eenheden hebben een nog groter gezichtsveld en ze kunnen zelfs in wood en reef zien).
Te krijgen door: De Kanbei Arrives missie binnen 9 dagen te doen, de Mighty Kanbei missie binnen 11 dagen te doen en de Kanbei's Error missie binnen 13 dagen. Speel daarna de Sonja bonus missies.

BLACK HOLE ARMY

Sturm
Vaardigheid: Overal één movement cost.
Power: Meteor Strike (een grote meteoriet die ergens inslaat).
Te halen door: Alle CO's te unlocken. Je kan hem kopen voor 100 coins in het battlemaps screen.

Advance Campaign mode
Te krijgen door: Campaign uit te spelen en dan te kopen.
Als je 'm hebt en je wilt 'm spelen houd select dan in en druk op campaign. Je kan 'm kopen voor 1 coin in het battle maps screen.

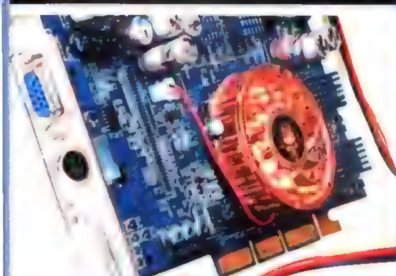
Het weer
Clear: Alles is normaal.
Rain: Je gezichtsveld wordt kleiner (maar met Olaf wordt de movement cost ook hoger).
Snow: Alle movement cost wordt hoger (behalve als je Olaf bent).

Met dank aan Okke de Lint en Willem van Strien

RAZENDSNEL KLINKEND STUURTJE IN ZAKFORMAAT

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO



Oké, hij kost meer dan 1150 piek (fuck de euro) maar dan heb je wel een 3D kaart met de meest snelle chipset die momenteel op de markt is.
De 3D Prophet 9700 Pro, die is gebaseerd op de langverwachte RADEON 9700 Pro VPU van ATI, is ook het beest waarop DOOM III draaide op de afgelopen E3. Hercules komt nu met deze krachtpatser die op sommige punten bijna twee keer zo snel is als de GeForce 4 Ti 4600 van Nvidia. Hij is helemaal geoptimaliseerd voor Microsoft DirectX 9 en heeft een 8-pixel pijplijn architectuur, geklokt op 325 MHz, goed voor het mappen van 2600 miljoen pixels per seconde.
We kunnen jullie nu wel gaan vervelen met nog meer technische stuff maar in normaal Nederlands komt het er op neer dat wanneer de resolutie flink wordt opgeschroefd (1600 x 1200) en de FSAA op 4x gezet wordt, de meeste kaarten flink droppen maar Hercules' vlaggenschip absurd snel blijft presteren.
De 3D Prophet 9700 Pro is op dit moment de King onder de 3D kaarten. Nvidia is aan zet.



PC
Prijs: 529 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
http://be.hercules.com/nl/

360 MODENA FORCE GT RACING WHEEL

Thrustmaster's nieuwste stuurtje ziet er natuurlijk bijzonder fraai uit met dat steigerende paardje in het midden, echter de pedalen zijn nog steeds niet lekker gepositioneerd; ze staan volgens ons te stijl omhoog. Jammer is ook het matige gevoel van de rumble, om van de force feedback nog maar te zwijgen.
Wat wel erg lekker is, is het schootstuk. Je kunt nu heerlijk achterover hangen in je bank terwijl je het stuurtje op je schoot parkeert.
Al met al is het geen slecht stuurtje, ware het niet dat het ding niet met alle racegames werkt. Nu hebben wij DTM op de redactie standaard in de PS2 zitten en wilden we het stuurtje wel eens onderwerpen aan een test met die game. Helaas pindakaas, no go. Het stuurtje werd niet herkend en weigerde dienst. Da's toch een domper want als je een beetje racefanaat bent, ben je nu dus aangewezen op het (duurdere) Logitech stuurtje dat daadwerkelijk door zo'n beetje elk willekeurige racegame wordt ondersteund.





PS2 / PSone
Prijs: 79,95 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.thrustmaster.com

THRUSTMASTER 2.1 SOUND SYSTEM

Zo maar even een korte omschrijving van hoe een kamer van een willekeurige lezer eruit ziet. Correct me if I'm wrong. Ik neem aan dat jullie gewoon op jullie slaapkamer gamen, toch? De slaapkamer is natuurlijk niet zo groot dus de TV die je hebt staan ook niet. Hoogstwaarschijnlijk een kleine Philips TV-Video combi. Dus echt goed geluid komt daar niet uit, maar het is genoeg om je favoriete game op te spelen.
Je zou echter wel wat vetter geluid willen hebben, maar om nu een dolby digital surround setje te halen voor je kleine TV is ook zonde van 't geld.
Heb jij even mazzel dat Thrustmaster een paar toffe boxjes in de winkels heeft liggen. Nee, het is geen Dolby Digital 5.1 waar je een hoop centen voor op de toonbank moet leggen; het is een simpel 2.1 systeem. Maar dat mag de pret niet drukken want het geluid dat uit die kleine boxjes schalt is werkelijk toppie. Niet blikkerig maar lekker vol, met de mogelijkheid om de bass en de treble aan te passen. Pluspunt is dat het setje geschikt is voor alle consoles, gewoon wat snoertjes met elkaar verbinden en al snel zit je te shaken in je stoeltje of op je zitkussen. Stop bijvoorbeeld Medal of Honor in je PS2, zet het volume op vol en je zult zien dat je wegduikt in de hoop de kogels te ontwijken die langs je hoofd heen fluiten. Of stop Resident Evil in je kleine kubus en je zult met kippenvel achter je TV zitten. Kortom iedere gamer die wel eens wat meer in de game wil kruipen moet verplicht deze boxjes in huis halen want de spelbeleving wordt er alleen maar groter door. De set heeft veel weg van de Hercules XPS 210 uit PU nummer 9, die was echter alleen voor PC geschikt en scoorde daarom (vanwege de heftige concurrentie) een stukje lager.





All Systems
Prijs: 69,95 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288810
www.thrustmaster.com

POCKET DIGITAL

Een digitale camera heeft niet direct met gamen te maken, maar wel alles met de PU. Hoe dacht je anders dat we iedere maand van die (f)lauwe foto's kunnen maken? Ook steeds meer lezers sturen ons geinige digitale foto's op en Logitech heeft de drempel van de aanschaf van zo'n hebbedingetje met een prijs van 179 euro een stuk naar beneden gehaald.
Het design is helemaal goed. Leg twee bankpasjes op elkaar en je krijgt een idee hoe klein en dun deze camera is. James Bond is er niks bij en je maakt mooi de blits! Je moet tegelijkertijd ook weer niet te veel verwachten van de kwaliteit van de digitale kiekjes. Je kijkt door het oogje, drukt op een knopje. Er is geen flits en geen display om het resultaat te bekijken.
Dat laatste zie je terug op je PC als je de meegeleverde software hebt geïnstalleerd en de USB kabel hebt ingeprikt. Die eenvoud van de Pocket Digital is natuurlijk ook een pluspunt; want zelfs Ed kon met dit apparaatje overweg.





PC
Prijs: 179 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: N64: Star Wars: SOTE (15 euro, geen boekje), Pokémon Stadium met transferpack (20 euro, geen boekje), GBC: Pokémon Blue (15 euro), Gold (15 euro), Crystal (15 euro), GBA: Harry Potter (20 euro), Pokémon Stadium en Blue samen: 25 euro. Tel.06-12545222 en vraag naar Alex of mail: voldemort@zeldafront.net.
Te koop gevraagd voor de GameCube: Super Smash Bros: Aggressive Inline, Super Mario, Sunshine: Wavebird Controller. Tel.010-4422007 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Leendert.

Te koop: De N64-spellen Zelda MM en Donkey Kong64. Ook te koop: Frank Herberts (voor de PC). Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: wimschaap@wxs.nl met het onderwerp games of tel.0342-421693 (omgeving Barneveld in Gelderland) en vraag naar Robbert-Jan. Bellen tussen 19.00-20.00 uur.

Te koop gevraagd: Golden Sun voor op de Game Boy Advance. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar:r.langkemper@tiscali.nl of tel.072-5337946 (omgeving Alkmaar).

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, acht spellen waaronder 1080° Snowboarding, Zelda 1 en 2, Super Mario en Mario Kart, stuur, memorycard en expansionpack. Prijs in overleg (alle dingen zijn ook los te koop). Stuur dan een mailtje naar martin_seele@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Een zo goedkoop mogelijke GBA die het liefst tot 7 november minimaal kan worden vastgehouden. Over de prijs hebben we het dan wel. Mail naar:duveltje2@hotmail.com (omgeving Deventer).

Te koop: Game Boy Color met tas, lichtje,linkkabel, Pokémon Crystal met boekjes en doosjes voor maar 60 euro. Breath of Fire voor de GBA, twee weken oud met boekjes en doosjes voor maar 15 euro. Mail ff naar mike.bruinsma@chello.nl.

Te ruil/koop: Pikmin voor de GameCube, een maand oud, met doosje en boekje. Mail naar: jeroke@hotmail.com.

Te koop: N64 met twee controllers, expansion pack, controller- en rumblepack en vijf spellen onder andere: Perfect Dark, Goldeneye en Mario Kart. Alles in perfecte staat en met doosje en boekje. Prijs: 135 euro (kan over onderhandeld worden). Mail naar chriscornelissen@wanadoo.nl of tel.030-2734904 (Utrecht) en vraag naar Chris.

Te koop voor de GBA: Het spel F-Zero Maximum Velocity en Ready 2 Rumble Boxing Round2. Los per stuk 20 euro en samen 35 euro. Mail dan naar: soulcaliber@hotmail.com of tel.030-2674548. (omgeving Nieuwegein). Geen vervoer.

Te koop: NGC, met twee controllers, een memorycard en twee spellen:Super Smash Brothers Melee en Bloody Roar. Alles voor maar 366 euro (winkelwaarde: 416 euro). Mail naar: mrsjorsrm@hotmail.com of tel.06-50848342 (omgeving Arnhem) en vraag naar Sjors.
Geen vervoer en bellen na 16.00 uur.

Gezocht SNES-spellen: Heb je nog liggen en wil je die kwijt? Stuur ff een mailtje naar jelmerschilstra@hotmail.com of bel 06-51741533 vraag naar Jelmer.

Te ruil voor de GameCube: Wave Race tegen een ander leuk spel (in goede staat).

Mail naar: Norbertschild88@hotmail.com.

Te koop voor de GBA: Bomberman Tournament voor 35 euro. En F-Zero:Maximum Velocity voor 30 euro. Samen voor 60 euro. Mail naar marvomania@hotmail.com.

Te koop: Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader voor de GameCube voor ongeveer 35 euro. Mail naar: ruudgoosen@hotmail.com Nijmegen.

Te koop voor de N64: Tony Hawk 1 (25 euro), Tony Hawk 2 (30 euro), NBA Courtside (10 euro), Excitebike 64 (20 euro), WWF Warzone (10 euro).Mail naar: arthur_beezhill@hotmail.com (omgeving Den Haag).

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers, rumblepack, expansionpack en tien spellen onder andere: Zelda Ocarina of Time, Jet Force Gemini, Tony Hawk Pro Skater 2, Pokémon Stadium, Star Wars Rogue Squadron enz met alle boekjes en doosjes voor 200 euro. Tel.033-2862704 (omgeving Woudenberg) en vraag naar Yannick. Je kan spelletjes ook los kopen.

Te koop: N64 met vier controllers, een stuurtje, controller-, rumble-, en expansionpack en twaalf spellen: Mario 64, Mario Kart, Mario Party, Zelda OOT en Zelda MM, Donkey Kong 64, FIFA 98, 1080° Snowboarding, Pilot Wings, F-Zero X, F1 WGP, V-Rally '99. Alles met boekje maar zonder doosje. Prijs: 225,- euro. Mail naar: pf.bijvank@12move.nl of tel.033-4944910 (omgeving Nijkerk) en vraag naar Gerrit, Marten of Peter. Na 19.00 uur.

Te koop: Nintendo64 met een controller, een transferpack voor Pokémon Stadium, en acht spellen (V-Rally, Carmageddon, NHL Breakaway 99, Pokémon Stadium 1, Banjo Kazooie, Mickey Speedway USA, Lego Racers en Super Mario 64. Alles is in goede staat. Nieuwprijs: 300 euro. Vraagprijs: 150 euro. Tel.06-48236946 of mail naar: renkomeijer@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met een controller met expansionpack, twee rumblepacks en een memorypack en acht spellen; Zelda OOT, Zelda MM, Mario Kart en Mario 64, Donkey Kong, Southpark Chef's Luv Shack, Banjo Kazooie en Banjo Tooie inclusief boekjes geen doosjes. Vraagprijs: 275-300 euro. Mail naar: fam.kraus@home.nl of naar geoffrey_kraus@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Een Game Boy Advance met een of twee spellen, maar in ieder geval Golden Sun en/of Mario Kart of Crash Bandicoot. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.06-11216631 of mail naar: 3tk-jstawecki.nl. (omgeving Emmen).

PLAYSTATION

Te koop/te ruil: Driver 2 voor PSone. Compleet met disc 1 en 2, boekje en doosje. Prijs: 20 euro. Of ruilen tegen Harry Potter (voor PSone). Over de prijs kan onderhandeld worden. Mail naar victorgerbrands@hotmail.com.

Te koop: PS2 met twee controllers, PSX arcade-stick, PS2 & PSX memorycard, DVD remote, Contr.x-tention wire, drie PS2 en drie PSX spellen. Alles is nog compleet en in goede staat. Mail naar: ms_kortink@hotmail.com. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop:PlayStation2 met twee controllers, een memorycard 8Mb met acht spellen, onder andere: GTA3, THPS3, James Bond Agent Under Fire, Ace Combat Distant Thunder. Tel.0174-385316 en vraag naar Austin.

Te koop: Rayman Revolution voor PlayStation 2, in perfecte staat, prijs: 20 euro. Mail naar: davidvanhemelryck@hotmail.com (of sms 0474897125).

Te koop: PSX met twee controllers (een dual shock) en twaalf spellen waaronder Tekken 3, WWF Smackdown 2, Syphon Filter, plus een kabel voor oude TV's. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar marcoburgstra@hotmail.com.

Te koop: PSX met een controller en een memorycard. Alles twee jaar oud en in goede staat. Prijs: 140 euro. Tel.024-3781411 en vraag naar Pieter-Paul. Je kan ook mailen naar: ppvanewijk@hotmail.com.

Te koop: een PSone met alle kabels, een memorycard, twee dualshock controllers en zes spellen waaronder: Tony Hawk Pro Skater2, Ape Escape, Grand Theft Auto2, enz. Mail naar: simon@meulenbeek.com.

Te koop gevraagd: Wie heeft er voor mij een goedkope PS2 staan? Graag met alles erop en eraan. Mail naar: me op Paultje118@hotmail.com met als subject PlayStation 2. (liefst omgeving Gouda).

Te koop: PSX inclusief één controller, memorycard, vijf games: Tr3,MGs, Gt2, C&C R,

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME

BESTEL NU !! OP=OP !!
WWW.NEDGAME.NL
OF BEL ONZE BESTELLIJN: 050-3112632

GAMEBOY ADVANCE	VAN	VOOR
OMBERMAN TOURNAMENT	54.99	29.99
BROKEN SWORD	49.99	29.99
CASTLEVANIA	54.99	29.99
CHU CHU ROCKET	49.99	29.99
DAVE MIRRA	49.99	29.99
DISNEY'S ATLANTIS	54.99	29.99
DISNEY'S MONSTERS EN CO	49.99	29.99
ECKS VS. SEVER	49.99	29.99
LEGO BIONICLE	49.99	29.99
LEGO EILAND 2	49.99	29.99
LEGO RACERS 2	49.99	29.99
LUCKY LUKE WANTED	54.99	29.99
MAYA DE BEI	49.99	29.99
MIDNIGHT CLUB	49.99	29.99
MOTO GP	49.99	29.99
SCOOBY DOO	49.99	29.99
SPYRO THE DRAGON	54.99	29.99
TEKKEN ADVANCE	49.99	29.99
THE FLINTSTONES	49.99	29.99
TONY HAWK 2	54.99	29.99

GAMEBOY COLOR	VAN	VOOR
ELEVATOR ACTION	40.99	19.99
EXTREME GHOSTBUSTERS	40.99	19.99
FLINTSTONES	29.99	14.99
LE MANS	36.49	14.99
LEGO ALPHA TEAM	39.99	19.99
LEGO RACERS	39.99	19.99
LEGO STUNT RALLY	39.99	19.99
LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN	40.99	19.99
MICRO MACHINES V3	29.99	14.99
POCKET SOCCER	40.99	19.99
POKEMON BLUE	40.99	19.99
POKEMON GOLD	45.49	29.99
POKEMON PINBALL	45.49	19.99
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	45.49	19.99
POKEMON RED	40.99	19.99
POKEMON SILVER	45.49	29.99
POKEMON TRADING CARD	40.99	19.99
PONG	29.99	14.99
RAINBOW ISLAND	40.99	19.99
RESIDENT EVIL GAIDEN	40.99	19.99

NINTENDO 64	VAN	VOOR
BANJO KAZOOIE	54.99	19.99
BANJO TOOIE	72.99	19.99
COMAND & CONQUER	63.99	19.99
EXCITEBIKE 64	40.99	19.99
KIRBY 64	63.99	19.99
LYLAT WARS	40.99	19.99
MARIO GOLF	63.99	19.99
MARIO KART 64	40.99	29.99
MARIO PARTY 3	63.99	19.99
MARIO TENNIS	63.99	19.99
MICKEY'S SPEEDWAY USA	40.99	19.99
MYSTICAL NINJA 2	26.99	19.99
PAPER MARIO	63.99	19.99
POKEMON PUZZLE LEAGUE	63.99	19.99
POKEMON STADIUM	40.99	19.99
POKEMON STADIUM 2	72.99	19.99
SUPER SMASH BROS.	54.99	29.99
TONY HAWK 2	63.99	19.99
ZELDA: MAJORA'S MASK	40.99	19.99
ZELDA: OCARINA OF TIME	63.99	19.99

PC CD-ROM	VAN	VOOR
4X4 EVOLUTION	36.49	9.99
AGE OF WONDERS	22.49	9.99
ASTERIX DE MAFFE MEERKAMP	22.49	9.99
BLAIR WITCH 1	29.99	9.99
BLAIR WITCH 2	29.99	9.99
BLAIR WITCH 3	29.99	9.99
CODENAME OUTBREAK	40.99	9.99
COLIN MCRAE RALLY 2	17.99	9.99
EVIL DEAD	40.99	9.99
GRAND PRIX 3	40.99	9.99
GUNMAN CHRONICLES	40.99	9.99
HOMEWORLD CATACLYSM	40.99	9.99
MONOPOLY JUNIOR	22.49	9.99
RED FACTION	40.49	9.99
SILVER	22.49	9.99
STAR WARS FORCE COMMANDER	22.49	9.99
TECHNOMAGE	22.49	9.99
TETRIS WORLDS	36.49	9.99
THE DUKES OF HAZARD	26.99	9.99
TIBERIAN SUN	26.99	9.99

PLAYSTATION	VAN	VOOR
ALUNDRA 2	45.49	19.99
BLADE	36.49	19.99
CIVILIZATION 2	54.99	19.99
DRIVER	24.99	9.99
FAMILY PACK (20 IN 1)	49.99	19.99
GALERIANS	36.49	14.99
GRAND THEFT AUTO	24.99	14.99
GUILTY GEAR	24.99	14.99
GUNDAM BATTLE ASSAULT	39.99	19.99
LEGO EILAND 2	39.99	14.99
LEGO RACERS	39.99	14.99
LEGO ROCK RAIDERS	39.99	14.99
METAL GEAR SOLID	49.99	24.99
NEED FOR SPEED 3	29.99	14.99
PARASITE EVE	36.49	24.99
RAYCRISIS	36.49	19.99
SLED STORM	24.99	9.99
STREET SKATER 2	24.99	9.99
TEST DRIVE 5	24.99	14.99
TOY STORY RACER	36.49	19.99

PLAYSTATION 2	VAN	VOOR
ALONE IN THE DARK 4	64.99	29.99
BLOODY ROAR 3	59.99	29.99
CRAZY TAXI	59.99	29.99
DAVE MIRRA	59.99	29.99
DISNEY'S DINOSAUR	49.99	29.99
DRIVING EMOTION TYPE S	39.99	14.99
EIGHTEEN WHEELER	59.99	29.99
EVIL TWIN	64.99	29.99
HALF-LIFE	64.99	29.99
JEREMY MCRATH	59.99	29.99
JET ION GP	19.99	9.99
ORPHEN	49.99	29.99
PROJECT EDEN	49.99	29.99
RAYMAN M.	64.99	29.99
RED FACTION	64.99	29.99
SOUL REAVER 2	64.99	29.99
STREET FIGHTER Ex3	59.99	29.99
SUMMONER	59.99	29.99
SUPER BUST A MOVE	39.99	19.99
WDL THUNDERTANKS	39.99	14.99

SEGA DREAMCAST	VAN	VOOR
CAPCOM VS. SNK	26.99	19.99
DAVE MIRRA	26.99	9.99
DUCATI WORLD	26.99	9.99
EUROPEAN SUPER LEAGUE	49.99	19.99
GUNBIRD 2	24.99	9.99
LOONEY TUNES SPACE RACE	26.99	9.99
PROJECT JUSTICE	49.99	29.99
SEGA CONTROLLER	36.49	24.99
SEGA KEYBOARD	36.49	14.99
SEGA RUMBLE PAK	36.49	14.99
SEGA VISUAL MEMORY	36.49	24.99
SOUL CALIBUR	49.99	29.99
STAR WARS DEMOLITION	29.99	9.99
STREET FIGHTER 3TH STRIKE	26.99	19.99
STREET FIGHTER ALPHA 3	26.99	19.99
STREET FIGHTER DOUBLE IMP.	26.99	19.99
SUPER RUNABOUT	26.99	9.99
UEFA STRIKER	24.99	9.99
VANISHING POINT	29.99	9.99
VIRTUA TENNIS	49.99	19.99

SUPER NINTENDO	VAN	VOOR
BUST A MOVE	26.99	14.99
DAFFY DUCK	26.99	14.99
DE SMURFEN 2	26.99	14.99
F-ZERO	24.99	14.99
KIRBY'S FUN PAK	26.99	19.99
KIRBY'S GHOST TRAP	26.99	14.99
KUIFJE	24.99	14.99
LAMBORGHINI	19.99	14.99
LOST VIKINGS 2	24.99	14.99
NINTENDO CONTROLLER	24.99	14.99
PILOTWINGS	26.99	14.99
SUPER BOMBERMAN 2	26.99	19.99
SUPER MARIO ALL STARS	26.99	19.99
SUPER MARIO WORLD	26.99	19.99
SUPER SOCCER	19.99	9.99
SUPER STARWARS	26.99	19.99
SUPER TENNIS	19.99	9.99
TETRIS & DR. MARIO	26.99	19.99
TETRIS ATTACK	24.99	14.99
UNIRALLY	26.99	14.99

X-BOX	VAN	VOOR
AMPED	69.99	54.99
BLOODWAKE	69.99	44.99
CELL DAMAGE	69.99	49.99
DAVE MIRRA	69.99	49.99
DEAD OR ALIVE 3	69.99	54.99
FUZION FRENZY	69.99	44.99
HALO	69.99	64.99
I.S.S. 2	69.99	64.99
JET SET RADIO	69.99	59.99
MAX PAYNE	69.99	59.99
ODDWORLD	69.99	54.99
PROJECT GOTHAM	69.99	54.99
RALLI SPORT	69.99	54.99
SPIDERMAN THE MOVIE	69.99	64.99
SSX TRICKY	74.99	64.99
TONY HAWK 3	69.99	59.99
TRANSWORLD SURF	69.99	59.99
WRECKLESS	69.99	49.99
X-BOX CONTROLLER	39.99	34.99
X-BOX DVD REMOTE	49.99	29.99

DRAGONBALL Z
NU ENGELSTALIG !!

GAMEBOY ADVANCE	59.99
PLAYSTATION	39.99

FINAL FANTASY
VOOR PLAYSTATION 1 EN 2 !!

DEEL 4+5	34.99	DEEL 8	24.99
DEEL 6	17.99	DEEL 9	29.99

PRIJSKNALLER
NINTENDO 64 POKEMON EDITION
+ POKEMON STADIUM EN
POKEMON SNAP 111.00

GRATIS ACCU + ADAPTER
BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY ADVANCE MET MINIMAAL 2 GAMES, ALLEEN GELDIG IN ONZE WINKELS TEGEN INLEVERING VAN DEZE BON.

NU OOK DE GOEDKOOPSTE SPELSYSTEMEN !!

GAMEBOY ADVANCE	99.00	NINTENDO 64	99.00	SEGA DREAMCAST	99.00
GAMEBOY COLOR	84.99	PLAYSTATION	89.00	X-BOX	245.00
GAMECUBE	209.00	PLAYSTATION 2	249.00		

BEZOEK ONZE WINKELS VOOR NOG MEER VOORDEEL:

APELDOORN	ENSCHEDE	GRONINGEN
HOOFDSTRAAT 146	W.C. "DE ZUIDMOLEN"	SPILSLUIZEN 4



VERZENDKOSTEN 7,50
BOVEN DE 100 EURO
VERZENDING GRATIS !!
LEVERING BINNEN 24
UUR MITS VOORRADIG

KK '99, linkcable en draagtas. Prijs: 75 euro. Tel.06-14926810 of mail naar: joopkussensloop@hotmail.com.

Te koop:PlayStation 2, met twee controllers, twee memorycards en zeven spellen: GTA3, GT3, Jak & Daxter, Fifa2002, Shaun Palmer Snowboarding, Fantavision en Sunny Garcia Surfing. Prijs: 400 euro. Alles in een pakket. Winkelwaarde circa 850 euro. Tel.06-13019236 (omgeving Den Haag) en vraag naar Bart.

Te koop voor de PS2: Metal Gear Solid 2 (40 euro), Grand Theft Auto 3 (40 euro), DVD regio X ver.2.2 (25 euro), Tekken Tag Tournament (25 euro), Red Faction (35 euro). Tel.036-5327281 en vraag naar Miga.

Te koop: PS2 met twee controllers, memorycard, negen spellen (GTA3, GT3, DOA2, SSX, Jak&Dax, Red Faction). Circa drie maanden garantie. Prijs: 550 euro. Tel.06-20738760 (omgeving Doesburg) of 0313471243 en vraag naar Frank. Woon je in Gelderland dan kom ik ´m brengen!

Te koop: State of Emergency voor de PlayStation 2! Gloednieuw en bijna niet gebruikt! Erg leuk spel van de makers van GTA. Mail dan naar: nickykivits2@hotmail.com.

Te koop voor PSone: Jade Cocoon 15 euro, Wild 9 15 euro, V-Rally 15 euro, Fade to Black 15 euro, Formula One 15 euro, Streetskater 2 25 euro. Alles voor 95 euro.

Over de prijs valt nog te onderhandelen. Tel.0181-634117 (omgeving Spijkenisse) en vraag naar Corné of mail naar:Corky_vd_wel@msn.com.

Te koop: PSX met een dualshock controller, een memorycard en zes originele spellen: NBA 2000, FIFA 99, Harry Potter, Spyro 2, Moto Racer 2, Coolboarders 2. Alles voor 150 euro. Tel.024-3788397 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Oscar.

Te koop/ te ruil:Half-Life graag ruilen voor Shawn Palmer Snowboarding, Soul Reaver 2, Men in Black 2 of Twisted Metal Black. Ik verkoop Soul Reaver 2 voor 40 euro. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0578 627431 (omgeving Epe) en vraag naar Guido.

PC

Te koop: Vijf PC-spellen: Formula One 99 (een keer gebruikt), Emergency: Fighters For Life, Theme Park World (een keer gebruikt), Stuntbaan Racer en Deathtrap Dungeon. Allemaal in zeer goede staat met doos! Vraagprijs: 50 euro voor alles. Telefoon: (0032)(0)3.440.10.60 of mail naar: matti.laevaert@belgacom.net. Liefst 's avonds bellen.

Te ruil: PC-spellen tegen Dreamcast-spellen, onder andere: Tomb Raider 1 t/m 4, Delta Force, Karate 3D, Abe's Exoddus, Shogo Mobile Armor Division, Rainbow Six. Alles met doos en boekje en in perfecte staat. Stuur het lijstje met Dreamcast-spellen die je wilt ruilen naar: emiliorza@gmx.net.

Te koop: Neverwinter Nights nog nooit gespeeld (wegens te hoge systeemeisen). Winkelwaarde 60 euro, mijn prijs 50 euro. Mail naar: Ghandistijn@hotmail.com.

Gezocht: Grafische kaart met (16Mb min.) die iemand niet meer wil en er niet te veel voor vraagt. Mail naar: stefan_vriend@hotmail.com

Geef ff je vraagprijs aan!

Te koop: Azurik: Rise of Perathia. In goede staat zonder krassen en met boekje. Winkelwaarde: 70 euro. Mijn prijs: 30 euro. Mail naar: wietsegaming@hotmail.com

XBOX

Te koop voor de Xbox: Jet Set Radio Future, DOA3, NBA Inside Drive 2002 en James Bond: Agent Under Fire. Alles in perfecte staat met originele verpakking en boekjes. Vraagprijs: 170 euro. Tel.06-21870645 of mail naar: arnewentink@hotmail.com (omgeving Deventer of Winterswijk).

Te ruil: De game Max Payne voor de Xbox, in goede staat met doosje en boekje. Liefst ruilen voor Munch Oddysee of een ander spel. Mail me: l0r3n20_st0n3y@hotmail.com.

Te koop voor de Xbox: Project Gotham Racing voor 45 euro. Zo goed als nieuw en alles erbij (boekje, doosje). Tel.040-2859570 en vraag naar Ronnie of mail naar: theunderhunter@hotmail.com.

Gezocht: Ik ben op zoek naar de officiële Dead or Alive 3 booster disk voor de Xbox. Wil je hem kwijt, mail dan naar: borre.mosch@hccnet.nl.

SEGA

Te koop: Dreamcast met kabels, twee Dreamcast-controllers, één memorycard en twaalf spellen: Sega Rally 2, Suzuki Allstar Extreme Racing, Power Stone, Aerowings 1, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, F1 World Grand Prix, UEFA Striker, Sega GT, Deadly Skies, F355 Challenge, Le Mans 24 Hours, Vanishing Point. Vraagprijs: 300 euro. Mail: j_dstyle@hotmail.com.

Te koop: Dreamcast met twee controllers, één VMU en zeven spellen, onder andere: VP, F366, Fighting Force 2, Power Stone 1. Inclusief Dreamcast magazine. Prijs: 150 euro, alles met doosje



en boekje en in perfecte staat. Tel.06-21540211 (omgeving Den Haag) en vraag naar Erwin.

Te koop: Dreamcast met twee controllers, memorycard en acht topspellen onder andere: RE Code: Veronica, Sonic Adventure, Headhunter en Virtua Tennis. Prijs: 150 euro. Tel.038-4223432 (omgeving Zwolle) en vraag naar Joeri.

Te koop: Dreamcast met minimaal twee controllers, memorycard en spel. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: extreempiet@hotmail.com.

DIVERSEN

Gezocht: Als iemand weet waar ik de FF8 figuurtjes kan kopen, mail dan naar insaniac50@hotmail.com .

Gezocht: FF8 Shiva actiefiguur. Liefst compleet. Over prijs valt te praten. Mail naar silver_shiva@hotmail.com of bel: 0612794087 (omgeving Sittard) en vraag naar Corinne

Te koop: circa 3100 Magic kaarten waarvan 320 rare's. Vraagprijs: 450 euro. Over de prijs kan worden onderhandeld. Tel.020-6900365 (omgeving Diemen) en vraag naar Jan of mail naar: agovergo@knmg.nl.

Gezocht: Ik zoek het spel Starship Troopers, het liefst compleet met boekje en al. Je kunt mailen naar: lookbase@hotmail.com of tel.06-10889158 en vraag naar Qball.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2002 TIJDSCHRIFTEN

ONE-LINERS

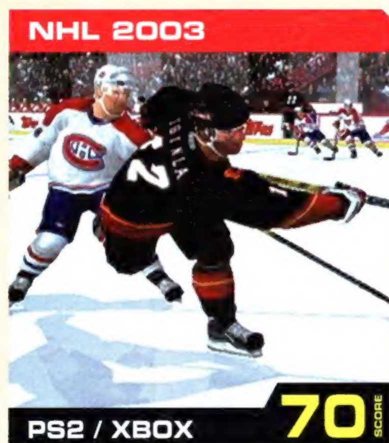
DANCING STAGE PARTY EDITION



PSONE 60 SCORE

Koop een dansmat, deze game en je zult een tiptop conditie kweken... en compleet voor gek staan.

NHL 2003



PS2 / XBOX 70 SCORE

Hockey maar dan op glad ijs, leuk als dit een sport is waar je warm voor loopt (hahahaha!).

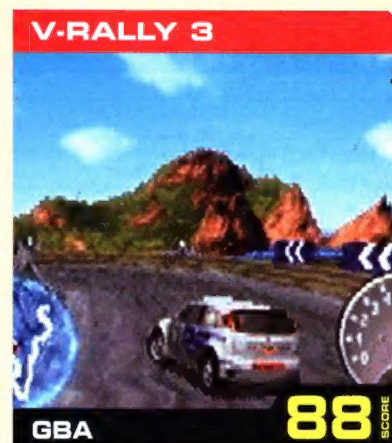
EGGO MANIA



XBOX 70 SCORE

Heerlijke simplistische puzzelgame, waarbij vader en moeder gezellig aanschuiven (bwwaargh).

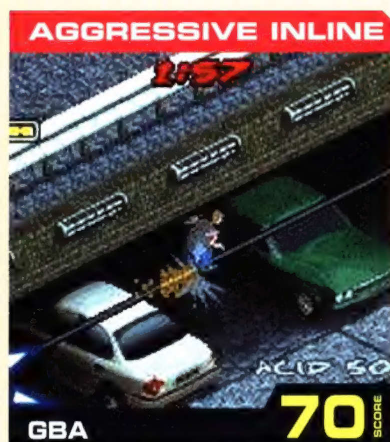
V-RALLY 3



GBA 88 SCORE

Damn, wat ziet dit er goed uit en het rijdt ook fantastisch; verplichte kost voor iedereen met een GBA.

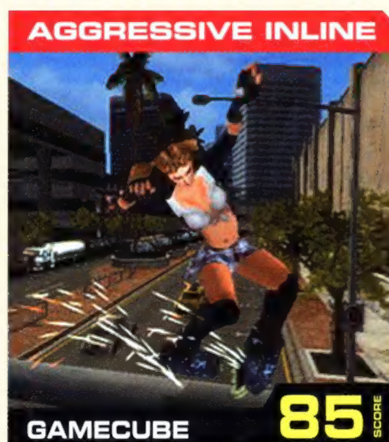
AGGRESSIVE INLINE



GBA 70 SCORE

Tony roeleert op de GBA met zijn games en daar kan zelfs Aggressive Inline niets aan veranderen.

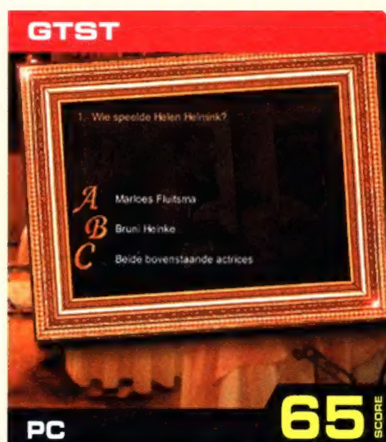
AGGRESSIVE INLINE



GAMECUBE 85 SCORE

Het maakt niet uit wat voor console je hebt, hou je van Xtreme Sports dan is dit een must-have.

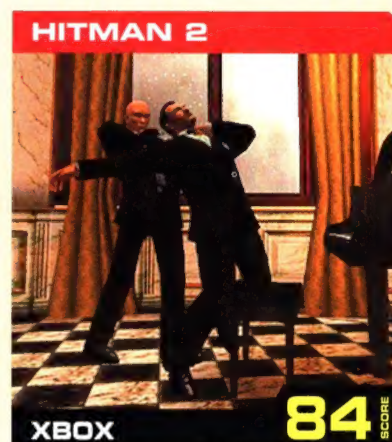
GTST



PC 65 SCORE

Alleen voor die mensen die om 20.00 uur de televisie op RTL 4 hebben geprogrammeerd.

HITMAN 2



XBOX 84 SCORE

Een blockbuster van een actionthriller voor de geduldige gamer (hé waar hebben we dat eerder gelezen?).

SEGA SOCCER SLAM



PS2 / XBOX 86 SCORE

De beste fun footie game op dit moment, ongeschikt voor serieuze socceraars maar hou je van arcade fun dan is dit je ding.

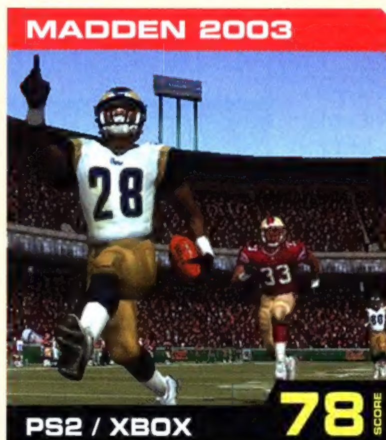
FIREBUGS



PSONE 58 SCORE

RollCage maar dan voor je kleine broertje, niet goed maar ook weer niet heel erg verschrikkelijk ontzettend vreselijk slecht.

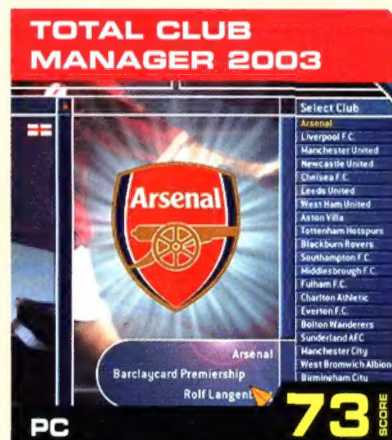
MADDEN 2003



PS2 / XBOX 78 SCORE

Verplichte kost voor iedereen die american football doper vindt dan een potje oer-Hollandsche strijd om den lederen knikker.

TOTAL CLUB MANAGER 2003



PC 73 SCORE

Hoewel het goed in elkaar steekt, moet deze game toch zijn meerdere erkennen in Championship Manager, en da's geen schande.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Jan en Niels namen een kijkje bij Microsoft in Sevilla ■ Jeroen speelde draadloos Kingdom Hearts ■ Jurjen ging op avontuur met een vos ■ Jan zat in een achtbaan ■ We checkten de eerste Rare game op de Xbox ■ Jurjen zat met de snikkel in de champagne in de Skywalker ranch ■ Skate selecteerde de beste footiegame voor deze kerst ■ Maar wel alles onder voorbehoud hé...

POWER UNLIMITED 12 LIGT 15 NOVEMBER IN DE WINKEL!



fifa2003.ea.com

